DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY-COMPUTER

POWER PLAY

Markt&Technik

Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

12/88

DUNGEONS, DRACHEN & DÄMONEN

■ Die ersten "Advanced Dungeons & Dragons"-Spiele für Computer

BRANDHEISSE TESTS

Elite für Amiga und ST ■
The Games: Summer Edition ■
Pac-Mania ■
Trivial Pursuit 2 ■
...und viele mehr ■

DIE VIDEO-SPIELE VON MORGEN

■ Sega: erster Test von "Phantasy Star" ■ Nintendo: Diese Module kommen 1989

Es gab nur einen Weg, das Original zu verbessern.

Von vorn anfangen.



EIN NEUER ANFANG™

Distributor
BOMICO
Elbinger Strasse 6000 Frankfurt M/90
Tel: (069) 706050

Ein völlig neues Konzept für eines der beliebtesten Spiele der Welt















© 1988 HORN ABBOT INTERNATIONAL
TRIVIAL PURSUIT is a Trade Mark owned and licensed by Horn Abbot International Ltd.

Spectrum, Schneider, CBM64, Amiga, Atari ST.

OXFORD DIGITAL

PROGRAMMED BY OXFORD DIGITAL ENTERPRISES

Hochsaison

An was merkt man, daß es schon ganz ordentlich weihnachtet? An den Lebkuchenherzchen-Gebirgen im Supermarkt, am Kopfzerbrechen über delikate Themen ("Was schenk' ich ihr bloß...") und am erhöhten Ausstoß der Softwarefirmen. Die Hauptsaison für Computerspieler hat begonnen: Je trüber der November, desto besser die Software-Auswahl.

Beim Testen der neuen Spiele für diese Ausgabe waren wir sehr zufrieden. Denn nicht nur die Masse, auch die Klasse stimmt. Natürlich gibt's immer wieder ärgerliche Flops, die in unserer Kurztest-Rubrik abgehandelt werden. Es gab in den letzten vier Wochen aber so viele gute Neuerscheinungen, daß wir bei unseren ausführlichen Tests oft Grund zum Strahlen hatten. Mal sehen, ob's so gut weitergeht. Mit Spannung erwartete Computer-Weihnachtsknaller wie "Thunderblade", "R-Type" und "Afterburner" stehen noch in den Startlöchern.

Während letztes Jahr um diese Zeit Ballerspiele (und nochmals Ballerspiele) die großen Renner waren, können sich Weihnachten '88 zwei andere Genres in den Vordergrund schieben: Sport-Simulationen und Rollenspiele. Wir in der Redaktion sind ganz froh, daß mehr Titel aus diesen Bereichen veröffentlicht werden. Nichts gegen ein gepflegtes Actionspiel zur rechten Zeit, aber wenn 90 Prozent aller Neuheiten aus nach Dauerfeuer lechzenden Weltraumknallereien bestehen, wird's langweilig.

Schnappschuß von der PC-Show: Martin "Verflixt, wo waren doch gleich die Visitenkarten" Gaksch erforscht die Tiefen seines Sakkos

Die Fußball-Simulation "Microprose Soccer", die wir bereits in der letzten Ausgabe testeten, ist immer noch das meistgespielte Programm in unserer Redaktion.

Die Londoner PC-Show war auch 1988 wieder ein beeindruckendes Messeereignis. In dieser Ausgabe präsentieren wir Euch einen ausführlichen Rückblick auf diese Show der Superlative, die einige interessante Trends bestätigte. Wer mit dem Kauf eines Amiga oder Atari ST liebäugelt, wird in unserem Messebericht besonders viele gute Nachrichten finden. Die 16-Bit-Computer schafften nämlich endgültig den großen Durchbruch und werden ab 1989 die Vorherrschaft bei Computerspielen übernehmen.

Aufmerksame Leser bemerkten in *POWER PLAY* 10/88 das Bild eines schnurrbartlosen Heinrich Lenhardt. Mehrere Briefe mit zum Teil stürmischen Forderungen ("Laß ihn wieder wachsen!") waren die Folge. Heinrich ist zur Zeit immer noch "ohne". Sollte er noch längere Zeit bartlos bleiben, werden wir seine Bewertungsgesichter natürlich aktualisieren. Unser Leser Frank Matzke hat sogar herausgefunden, warum der Schnurrbart weichen mußte...

Uns erreichen oft Anfragen zu den Grafiken, die wir auf unseren Titelbildern und manchmal auch auf der Inhaltsseite verwenden. Es handelt sich dabei in der Regel um die Grafiken, die für die Packungen von Computerspielen gezeichnet werden (man nennt diese Grafiken "Artworks"). Posterwünschen können wir leider nicht nachkommen, da es die meisten dieser Artworks gar nicht als Poster gibt. Als Druckvorlagen verwenden wir Dias.

Wir hoffen, daß Euch diese *POWER PLAY*-Ausgabe noch ein paar Anregungen für den weihnachtlichen Spieleeinkauf gegeben hat. Bleibt schön munter bis in vier Wochen!

Euer

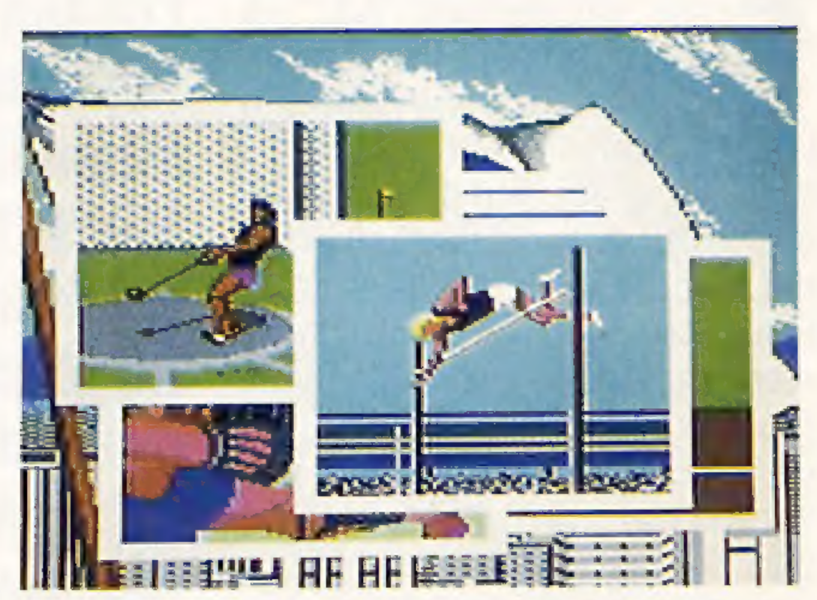
POWER PLAY-Team



Frank Matzke enthüllt: Seine Zeichnung verrät die Antwort auf die brennende Frage "Was ist mit Heinrichs Bart geschehen?"

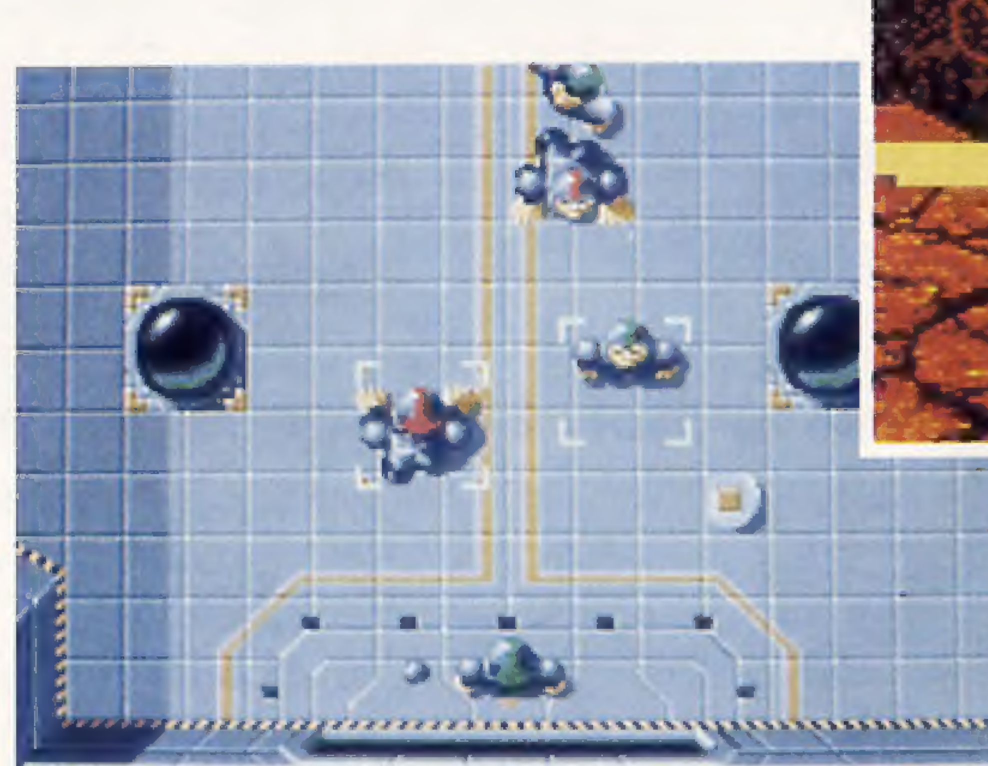

PACKEN SIE DEN SONNENSCHEIN IN IHREN COMPUTER!
California GAMES™
JETZT DAUERT DER SOMMER GARENTIERT EINE EWIGKEIT AN!
Das Rauschen der Brandung, die Sonne auf Ihrem Rücken und der Sand zwischen Ihren Zehen . . . — das ist nicht der kalifornisher Traum — das ist jetzt Wirklichkeit! Dies sind sechs der großten Sportarten von der Westküste, die Ihren Puls höher schlagen lassen.
Faszinieren Sie Ihre Freunde mit Ihrer Großleistung auf dem Skateboard, oder zeigen Sie ihnen, wie cool Sie beim Fußjonglieren sind. Heizen Sie mit Ihren Rollschuhen auf der Strandpromenade entlang, werfen Sie die Frisbee® - Scheibe und drehen Sie eine Runde mit der BMX-Geländemaschine. Und damn kommt die großte Bewährungsprobe — der König aller kalifornischen Sportarten — gleiten Sie auf den gigantischen pazifischen Brechern entlang und entscheiden Sie dort in Wettkampt, welcher Surfer tatsächlich über die Wellen herrscht!
California Games bietet Ihnen großartige Grafiken und bringt Ihnen die wahre Atmosphäre der Westküste der USA ins Haus. Hier finden Sie die Qualitat, die Sie von einem EPYX-Produckt erwarten, und so vieles mehr. Gehen Sie also in die Luft. Spielen Sie verrückt. Seien Sie willkommen zu dieser neuen Sensation.
... Kalifornien...der aufregenste Einzelstaat in den USA, California Games, das spannendste Spiel in Ihrem Computer
CBM 64/128
Kassette, Diskette
SCHNEIDER
Kassette, Diskette
MSX Kassette
CBM 64/128
ATARI ST, Diskette
SPECTRUM
Kassette, Diskette
AMIGA, Diskette, IBM, Diskette
HOLLYWOOD
EPYX®
U.S. GOLD
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft; Schweiz: Thali AG
Bilder von CBM64/128 Version

POWER PLAY INHALT 12/88



50 Mit "The Games: Summer Edition" legt Epyx eines der stärksten Sportspiele der Saison vor. Wir testen die C 64-Version





◄ **60** Das neue "Trivial Pursuit II" bietet ein aufgefrischtes Spielprinzip und ein paar tausend knifflige Fragen.

30 Schnell, hart, packend: Pausenlose Action für Amiga und ST mit "Speedball".



56 Was man an Grafikpower aus MS-DOS-PCs mit EGA-Karte herausholen kann, zeigt ein neues Rollenspiel von Electronic Arts. "Sentinel Worlds I" ist ein Leckerbissen für alle Science-fiction-Fans. Stellen Sie die Crew zusammen und los geht's ins nächste Sonnensystem.

Die Spiele-Show des Jahres

London stand fünf Tage lang Kopf. Die PC-Show '88 wurde ihrem Ruf als wichtigste Messe für die Computerspiel-Branche gerecht. Im Messegelände am Earl's Court stolperte man förmlich von einer aufregenden Neuheit zur anderen.

THE PERSONAL COMPUTER SHOW
14–18 SEPTEMBER 1988
EARLS COURT LONDON

Ende September war es wieder soweit: Die alljährliche PC-Show in London läutete den Weihnachtsrummel kräftig ein. Auf dieser Messe trifft sich alljährlich fast die komplette Computerspiele-Branche. Auf der PC-Show werden neue Produkte vorgestellt und die Trends für das nächste Kalenderjahr geschmiedet. Um unseren großen Bericht von dieser Messe übersichtlich zu gestalten, stellen wir Euch die Neuheiten in alphabetischer Reihenfolge der Firmennamen vor. Sofern bekannt, schreiben wir bei jedem neuen Spiel dazu, für welche Computer es erscheinen soll. Die Angabe "Kommt für alle populären/wichtigen Heimcomputer" bedeutet, daß Versionen für die "großen Sechs" geplant sind: Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum.

Anco

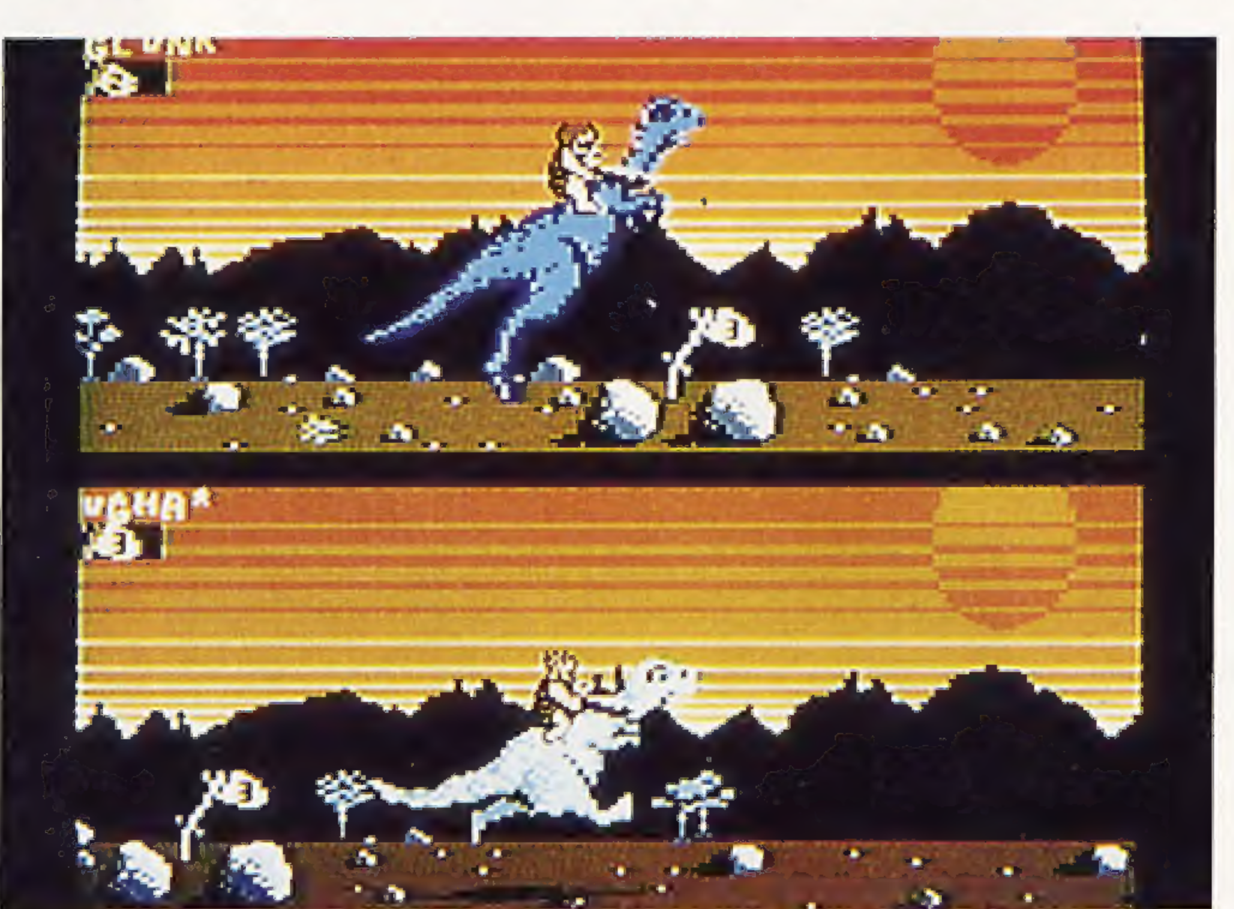
Am Anco-Stand wurde nicht viel Neues gezeigt. "Robbeary" (siehe Test in dieser Ausgabe) und erste Demos von der Eishockey-Simulation "Face Off" sowie dem Autorennen "Highway Hawks" für den Amiga waren zu sehen. Von Face Off sollen auch Umsetzungen für Atari ST und MS-DOS-PCs folgen.

Domark

Vor zwei Jahren veröffentlichte Domark die Computer-Umsetzung des Brettspielknüllers "Trivial Pursuit" und verkaufte davon satte 400000 Exemplare. Wen wundert's da, daß zu Weihnachten mit "Trivial Pursuit: A new Beginning" eine Fortsetzung ansteht. Ein weiterer großer Name — zumindest in England — ist die Fernseh-Show "Spitting Image". Im Spitting Image-Spiel muß man einen Krieg verhindern, den einer von sechs bösen Politiker-Buben anzetteln will. Auch dieses neue Domark-Programm erscheint für alle populären Heimcomputer.

Electronic Arts

Electronic Arts gehörte zu den Firmen, die dem hektischen Messetreiben aus dem Weg gingen und keinen Stand in der Messehalle hatten. Statt dessen bezog man in einer stattlichen Hotel-Suite Quartier. Ein Fahrer-Service mit schicken Cadillac-Limousinen transportierte die geladenen Gäste in das Hotel und wieder zurück zum Messe-Gelände. In der "EA-Suite" bekam man auch die neuen Electronic Arts-Titel fürs Weihnachtsgeschäft zu sehen.



Keine "Caveman Ugh.lympics" ohne eine Saurier-Rally (C 64)

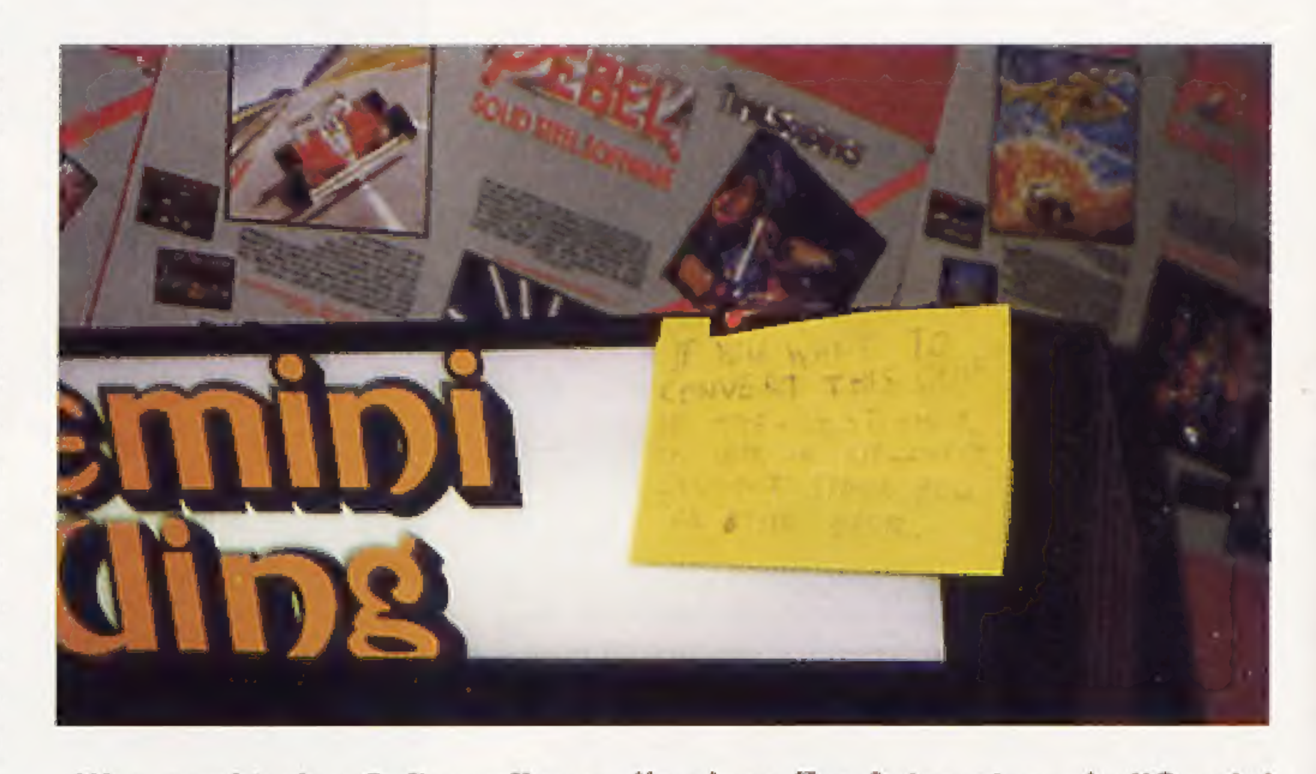
"One on One II: Jordan vs Bird" ist der Nachfolger zum Basketball-Klassiker "One on One". Das Sportspiel gibt's zunächst nur für MS-DOS-PCs, eine C 64-Umsetzung soll demnächst folgen. "Powerplay Hockey" ist eine Eishockey-Simulation für den C 64. "Caveman Ugh.lympics" ist ein Sportspiel, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt. Bei der Steinzeit-Olympiade für den C 64 stehen sechs ulkige Disziplinen wie "Dinosaurier-Stabhochsprung" auf dem Programm. "Zany Golf" nennt sich eine abstrakte Minigolf-Simulation, die neun ebenso ulkige wie abwechslungsreiche Spielfelder bietet. Sie erscheint um Weihnachten herum für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs. Das kernige Action-Spiel "Chainsaw Warrior" wird wahrscheinlich nicht vor 1989 erscheinen. Auf so ziemlich jedem populären Computer kann man dann mit diesem Programm den Kampf gegen miese Killer-Zombies aufnehmen... viel Spaß! Liebhaber von Rollenspielen können sich ebenfalls die Hände reiben, denn mit "The Mars Saga" und "Project Firestart" hat Electronic Arts zwei spannende Science-fiction-Titel für den C 64 in Vorbereitung. Ebenfalls für 1989 geplant sind "Hawk", die neue Flugsimulation von Jez "Starglider" San und das 3D-Rennspiel "R/C Rally". Electronic Arts veröffentlicht nicht nur eigene Titel, sondern hat auch den Europa-Vertrieb für eine Reihe weiterer Softwarehäuser übernommen. Ganz neu zu dieser Familie dazugekommen ist die spanische Firma Dinamic. Ihr neues Action-Programm "Game Over II" wird im Test-Teil dieser Ausgabe besprochen.

Accolade setzt einen Schwerpunkt auf Sportspiele. "Serve and Volley" (Tennis), "Rack 'Em" (Billard), "Fast Break" (Basketball) und "T.K.O." (Boxen) sollen in Europa bis zum Jahresende für C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen. Für Ende '88/Anfang '89 darf man mit "Steel Thunder" (Panzer-Simulation), "F86 Sabre Strike" (Flug-Simulation) und "Grand Prix Circuit" (Autorennen) rechnen.

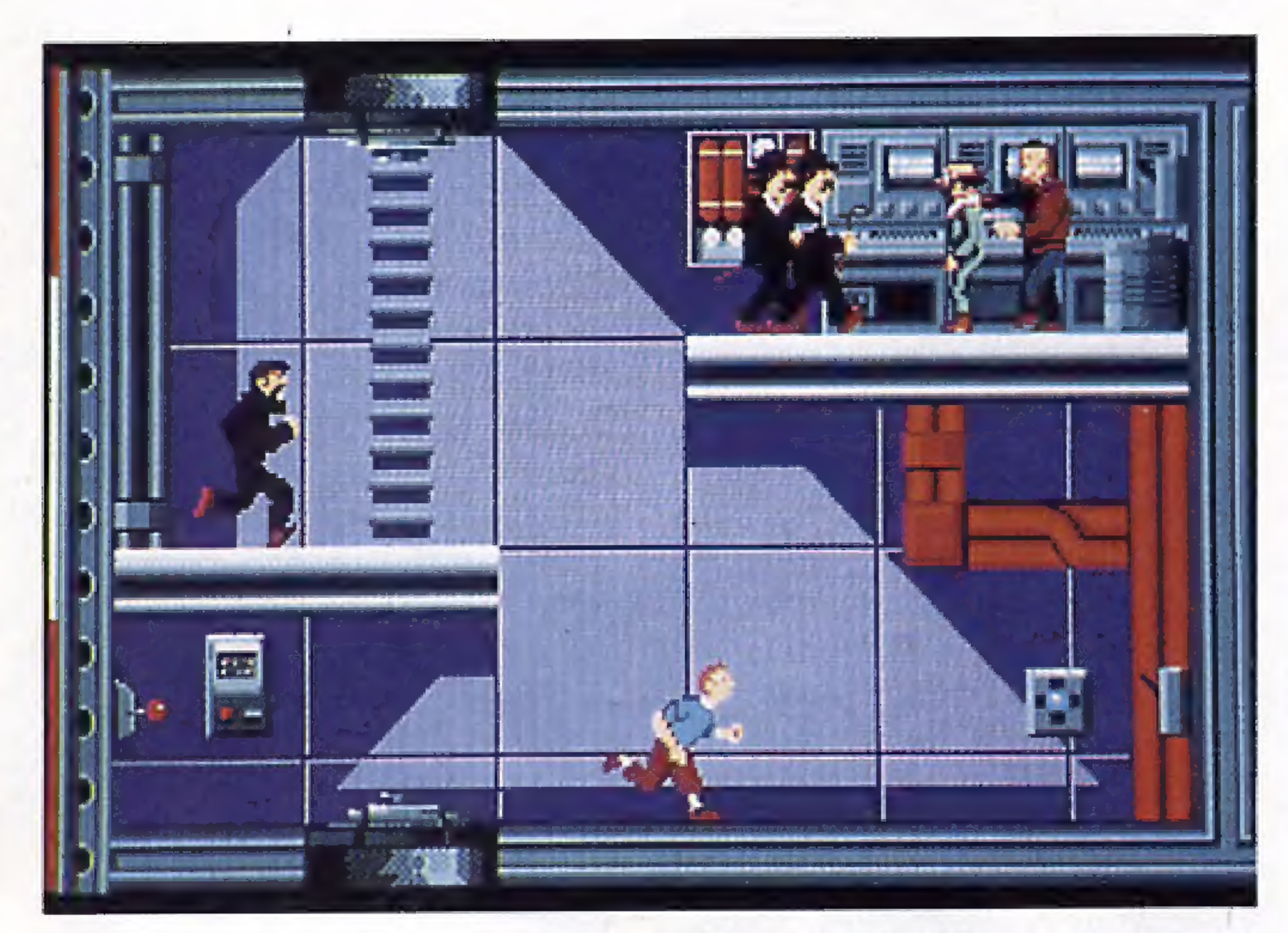
Die Programme von Software Toolworks werden ebenfalls von Electronic Arts bei uns vertrieben. Unter dem treffenden Titel "Life or Death" werden die Amerikaner als nächstes eine Operations-Simulation anbieten. Nichts für Leute, die kein Blut sehen können (...oder keinen MS-DOS-PC haben, andere Versionen stehen vorerst nicht an).

FIL/Rebel

Für eine der größten Messe-Überraschungen sorgte die französische Firma FIL (France Image Logiciel). Sie hat auf einen Schlag die Lizenzen für Computer-Umsetzungen von acht Top-Spielautomaten erworben. Nächstes Jahr sollen "Shinobi" (Sega), "Continental Circus" (Taito), "Time Soldiers" (SNK), "Silkworm" (Tec-



Was macht eine Softwarefirma, die einen Top-Automaten wie "Gemini Wing" umsetzen will, dafür aber noch keine Programmierer angeheuert hat? Am Stand von Rebel konnte man die originelle Antwort auf diese Frage sehen: Ein Zettelchen hilft weiter...



Infogrames liefert mit "Tintin" das Spiel zur weltberühmten Comic-Serie "Tim und Struppi" (ST)

mo), "The Ninja Warriors" (Taito), "Kid Niki" (Irem), "Paddlemania" (SNK) und "Gemini Wing" (Tecmo) für alle populären 8- und 16-Bit-Computer erscheinen. Shinobi, das wir in *POWER PLAY* 10/88 für das Sega-Videospiel getestet haben, soll im Januar als erster Titel ausgeliefert werden. Besonders gespannt darf man auch auf Gemini Wing sein (Baller-Orgie der Superlative mit Team-Modus), das bei uns seltsamerweise kaum in den Spielhallen anzutreffen war. Alle Automaten-Umsetzungen werden unter dem neu gegründeten Label "Rebel" veröffentlicht. Für den Kauf der Lizenzen und die Entwicklung der Computerumsetzungen wurden angeblich zwei Millionen englische Pfund (umgerechnet über sechs Millionen Mark) investiert.

Gremlin

Bei Gremlin gab man sich dieses Jahr bescheiden. Es gab keinen großen Stand; ein abgeschottetes Zimmerchen genügte den Mannen aus Sheffield. Da bei jedem zweiten Messegespräch die hohen Standmieten beklagt wurden, wunderte man sich kaum über diesen Entschluß. Gremlins Veröffentlichungs-Liste fürs Weihnachtsgeschäft sieht dafür recht üppig aus.

"Artura" nennt sich ein Action-Adventure im Horror-Fantasy-Bereich. "Gary Lineker's Hot Shots" ist ein weiteres Fußball-Spiel rund um Englands Jubel-Kicker. Spielerische Besonderheiten: herzhafte Fouls und rote Karten. Gremlins Beitrag zum Genre der Golf-Simulationen nennt sich unbescheiden "Ultimate Golf". Wer beim Putten danebenliegt und seine Aggressionen loswerden will, greift danach gleich zu "Motor Massacre", einem kernig-destruktiven Auto-Demolationsspiel. "Technocop" ist nicht der Schwager von Oceans "Robocop", sondern der Titelheld einer Spielemischung aus Ballerei und Action-Adventure. Action pur ohne großen Schnickschnack erwarten Euch schließlich bei "Butcher Hill", "Dark Fusion" und "Ramrod". Die meisten neuen Gremlin-Titel sollen für alle wichtigen Heimcomputer erscheinen. "Ultimage Golf" hingegen ist ausschließlich für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS geplant.

Hewson

Hewsons niedliches Plattformspiel "Nebulus" wird jetzt auch für MS-DOS-PCs umgesetzt. Weniger nett und adrett, sondern hart und heavy wird es bei "Kalashnikov" zugehen. Das Action-Spiel erscheint im Januar für Amiga und Atari ST. Es soll drei Levels mit je 250 Räumen haben. Ebenfalls speziell für Amiga und ST wird "Astaroth: Angel of Death" kommen. Die Grafik zu diesem Fantasy-Action-Adventure wird 16-Bit-Künstler Pete Lyon zeichnen.

Infogrames

Infogrames hat einige interessante Spiele angekündigt, die alle bis Anfang nächsten Jahres erscheinen sollen. Action-Freaks dürfen sich auf das Auto-Flugzeug-Motorboot-Rennen "Stuntman" freuen, das etwas an den Oldie "Spy Hunter" erinnert. Diesmal scrollt der Bildschirm allerdings horizontal. Mehr für Strategie-Freunde ist "North and South" konzipiert. Hier wird der amerikanische Bürgerkrieg nachgespielt. Schließlich wurde ein Grafik-Demo der Computer-Umsetzung des Comics "Tim und Struppi" gezeigt, das einen guten ersten Eindruck hinterließ. Bis auf Stuntman, das auch für C 64 und CPC erscheint, werden alle anderen Neuheiten vorläufig nur für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs veröffentlicht.

Interceptor

Interceptor Micros ist mit den beiden Labels Players (Billigspiele) und Pandora (Vollpreis-Software) gut im Geschäft. Neben Wiederveröffentlichungen von älteren Spielen wie "Powerplay: The Game of the Gods" und "Street Gang" setzt Players vor allem auf das Action-Adventure "Joe Blade II" (siehe Test in dieser Ausgabe). Während die meisten Players-Titel für 8- und 16-Bit-Computer erscheinen, wird es das horizontal scrollende Ballerspiel "Outland" (zwei Spieler gleichzeitig) und das Rollenspiel "Galdregons Domain" von Pandora zunächst nur für Atari ST und Amiga geben. Beide Programme sollen noch vor Weihnachten veröffentlicht werden.

Linel

Das Schweizer Softwarehaus Linel, das sich auf Amiga- und Atari ST-Spiele spezialisiert hat, war erstmals auf der PC-Show vertreten. "The Champ" ist der Titel einer Boxkampf-Simulation mit elf verschiedenen Schlag- und Abwehrtechniken. "Dragonslayer" ist ein Action-Adventure mit zirka 300 Räumen, bei dem auf dem Amiga bis zu 80 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Ein knurriger Drache ist nur zu besänftigen, indem man ihm jedes Jahr eine Jungfrau opfert. Da dies auf Dauer kein erstrebenswerter Zustand ist, zieht ein tapferer Held los, um sich mit etwa 50 verschiedenen Untermonstern und schließlich dem Drachen selber herumzuprügeln. Bei "Crown" handelt es sich um eine Mischung aus Strategie- und Handelsspiel, das auch für MS-DOS-PCs geplant ist. "Dugger" nennt sich schließlich eine Variante des Automaten-Oldies "Dig Dug" für den Amiga. Linel wird außerdem die Amiga-Umsetzung des ST-Strategiespiels "Kaiser" programmieren.

Loriciels

Mittelpunkt am Stand des französichen Softwarehauses Loriciels war das 3D-Autorennen "944 Turbo Cup". Loriciels ist nämlich seit April offizieller Sponsor eines Porsche 944 Turbo-Teams mit dem dreimaligen Paris-Dakar-Sieger Ren Metge am Steuer. Das Programm soll noch vor Weihnachten für alle populären Computer in den Handel kommen. Außerdem wurde das Action-Adventure "Albedo", das sich aus 15 verschiedenen Spielen zusammensetzt, gezeigt. Albedo wird in diesen Tagen für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen.

Magic Bytes

Magic Bytes zeigte erste Demos von Programmen, die im Frühjahr '89 herauskommen sollen. Besonders gespannt darf man auf die Computerumsetzung der beliebten Zeichentrickserie "Tom und Jerry" sein. Die Grafik ist im Stil von "Pink Panther" gezeichnet und macht einen guten Eindruck. Angekündigt wurden weiterhin die Börsen-Simulation "Wallstreet", die Geschicklichkeits-Grübelei "Nightdawn", die komplexe Schiffsimulation "USS John Young" und das Action-Spiel "The Persian Gulf Inferno". Alle Magic Bytes-Titel werden zunächst



Rollenspiele sind im Kommen: Pandora zeigte ein Demo von "Galdregons Domain" auf dem Atari ST



4096 Farben braucht der Mensch: "Pioneer Plague" auf dem Amiga

für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen.

Mandarin

Bis Ende November will Mandarin seine drei neuen Spiele auf den Markt bringen. "Lombard/RAC Rally" für ST und Amiga ist ein Rally-Rennspiel, das auf den ersten Blick ein wenig an Accolades "Test Drive" erinnert. "Pioneer Plague" nennt sich ein Action-Spiel, das nur für den Amiga kommt und den 4096-Farbenmodus des Amiga ausnutzt. Das Programm sieht recht nett aus, über die spielerischen Qualitäten können wir freilich noch nicht urteilen. Abenteuer-Freunde dürfen bei "Lancelot" in die Tasten greifen. Das neue Adventure vom Programmier-Team Level 9 erscheint für so ziemlich jeden Computer auf Diskette — vom Spectrum bis zum Macintosh.

Mediagenic

Um Mediagenic (ehemals Activison) war es in letzter Zeit recht still geworden. Nach der Änderung des Firmennamens (Activision gibt es nur noch als Label-Name, die gesamte Firma heißt Mediagenic) kaufte man erst mal fleißig Lizenzen von hochkarätigen Spielautomaten ein. Bis Ende 1988 sollen unter den Labels Electric Dreams und Activision die Umsetzungen der Sega-Automaten "SDI", "R-Type" und "Afterburner" für alle populären Heimcomputer erscheinen. Doch damit nicht genug: Mediagenic sicherte sich bereits die Rechte für weitere brandneue Sega-Automaten, mit deren Adaptionen aber erst 1989 zu rechnen ist. Reibt Euch schon mal die Hände und freut Euch auf "Super Wonderboy" (Action-Adventure), "Galaxy Force" (Weltraum-Action in 3D), "Altered Beast" (Gruseliges Kampfspiel), "Hot Rod" (Autorennen für bis zu vier Spieler), "Sonic Boom" (Nachfolger zu Afterburner) und "Ace Attacker" (Volleyball-Simulation). Dazu kommt die Umsetzung des SNK-Fußballautomaten "Fighting Soccer" und das Spiel zum neuen Kinofilm "Die hard" ("Stirb langsam"). Vor lauter Lizenzgeschäften sollte man aber "Incredible Shrinking Sphere" nicht übersehen. Dieses Spiel sah auf den ersten Blick aus wie eine Mischung aus "Spindizzy" und "Marble Madness".

Activison und Electric Dreams sind nicht die einzigen Mitglieder der Mediagenic-Familie. Sierra, Micro Illusions, Gamestar, Abstract Concepts, Destiny, New World Computing, Infocom und System 3 gehören ebenfalls dazu. Infocom war für einige dicke Überraschungen gut: Die legendären Meister des Text-Adventures beschreiten neue Wege und werden in Zukunft auch Abenteuerspiele mit Grafik programmieren. Mit "Battletech" steht außerdem ein reinrassiges Rollenspiel kurz vor der Veröffentlichung.

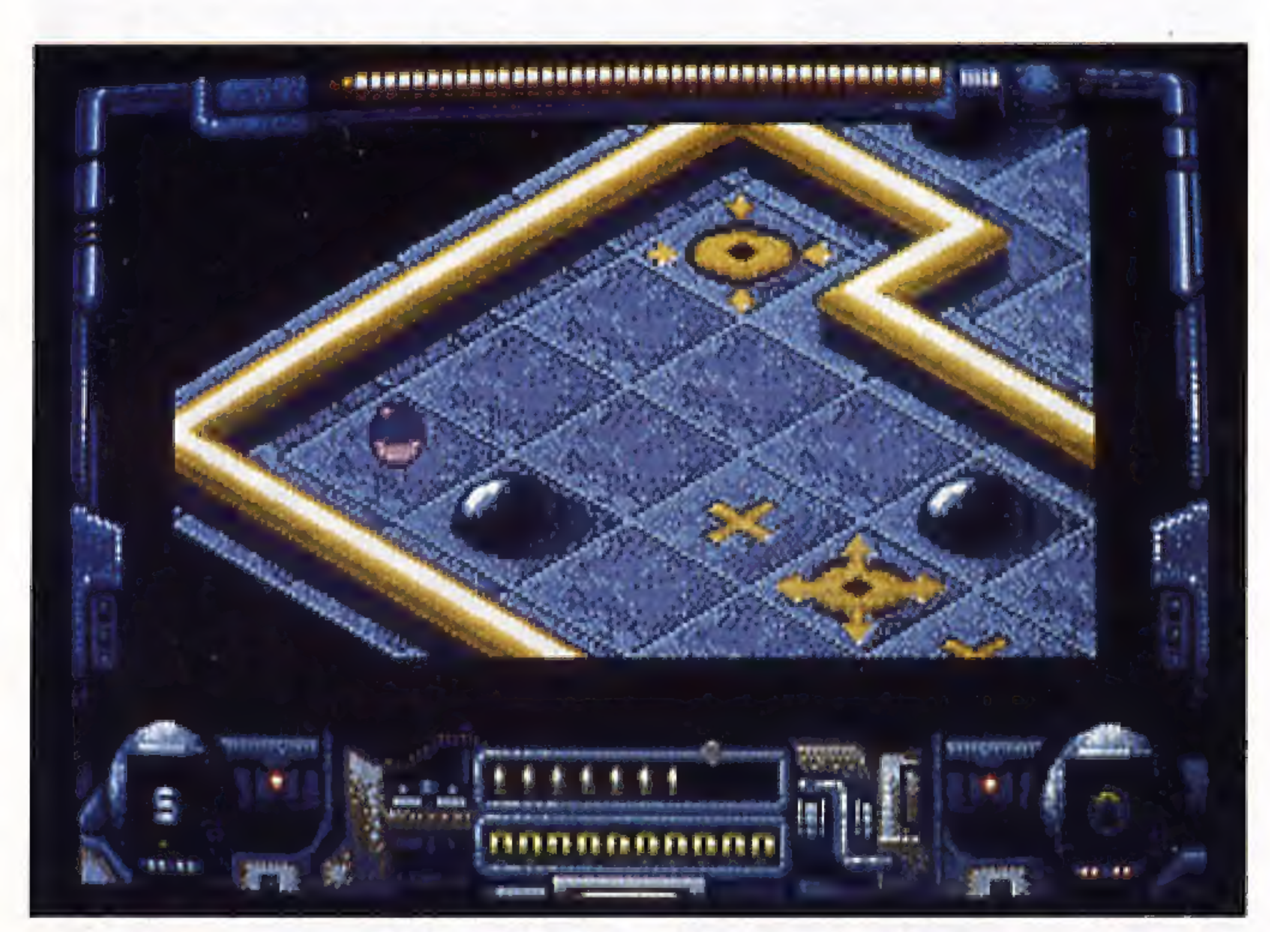
Microprose

Der Microprose-Stand wurde zu einer der Hauptattraktionen der Messe. Aus den USA hatte die Firma einen 14sitzigen Simulator herangeschafft, in dem die tapferen Passagiere herzhaft durchgeschüttelt wurden. Da der Spaß nichts kostete, bildeten sich rasch lange Warteschlangen. Wer sich neue Produkte ansehen wollte, mußte sich ein Stockwerk höher begeben. In beruhigendem Abstand zum Messelärm gab es hier kühle Drinks und heiße Software. "Red Storm rising" ist endlich fertig (siehe Test in dieser Ausgabe) und die MS-DOS-Version der Flugsimulation "F-19 Stealth Fighter" ist ebenfalls veröffentlichungsreif. Die Eröffnung des lange geplanten deutschen Microprose-Büros wurde bekanntgegeben; Geschäftsführer ist Matthias Arnold.

Die Spiele von Origin werden weiterhin von Microprose in Europa vertrieben. Kein Wunder, daß Origin-Chef Richard "Lord British" Garriott ebenfalls in London war. Er hat gerade mit der Arbeit an "Ultima VI" begonnen und tüftelt fleißig an vielen neuen Spielideen. Bis der sechste Teil der Ultima-Serie erscheint, werden aber wohl noch ein, zwei Jahre vergehen.



Wild Bill Stealey posiert neben dem dicken Simulator, der regelrechte Besucherstaus am Microprose-Stand verursachte



Langer Name, neues Spiel: Electric Dreams präsentiert den Geschicklichkeitstest "Incredible Shrinking Sphere" (ST)



Infocom geht ganz neue Wege: "Battletech" ist ein Rollenspiel mit ansprechender Grafik (MS-DOS, EGA)


SOLDIER OF LIGHT
TAITO
ACE
DER NEUE NAME FÜR DIE
BESTEN AUTOMATEN-HITS!
COMMODORE 64/128
ATARI ST
AMIGA
SPECTRUM
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt/M.90
Tel. (069) 706050
screenshots from arcade machine



Origins Programmierer-Prominenz: Richard "Lord British" Garriott (links) und Chris Roberts, der Schöpfer von "Times of Lore"

Origin hat einige starke Action-Adventures mit Rollenspiel-Einschlag auf Lager. "Times of Lore" sollte sowohl Abenteurer als auch Action-Fans gefallen. Und Anfang 1989 soll das mit Spannung erwartete "Touchstone" erscheinen, an dem das Team von Sensible Software noch munter programmiert. Beide Titel werden zunächst für den C 64 erscheinen. Umsetzungen für 16-Bit-Computer sind sehr wahrscheinlich.

Mirrorsoft

Bei Mirrorsoft hat es vor kurzem ein paar firmeninterne Änderungen gegeben. Mirrorsoft ist nur noch der Name der Gesamtfirma, neue Spiele werden unter dem Label Image Works veröffentlicht. Dazu kommen amerikanische Softwarehäuser wie Cinemaware, FTL und Spectrum Holobyte, deren Produkte Mirrorsoft in Europa vertreibt.

Von den neuen Image Works-Titeln fand vor allem "Speedball" Beachtung, das neue Programm der Xenon-erprobten Bitmap Brothers. Auch von Speedball gibt es bereits in dieser Ausgabe einen Test. Für Freunde von Denk- und Geschicklichkeits-Spielen ist "Bombuzal" gedacht. "Blasteroids" ist die Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spielautomaten und wird nicht nur von den Blasteroids-Fans in unserer Redaktion mit Spannung erwartet. "Palladin" und "Terrarium" hingegen versprechen Fantasy-Adventures mit ungewöhnlicher, filmähnlicher Grafik zu werden. Diese Titel sollen für alle wichtigen Heimcomputer erscheinen. Die beiden folgenden Programme sind hingegen nur für Amiga und Atari ST geplant: "Crime Town Depths" ist ein solides Ballerspiel, während "Interphase" relativ anspruchsvolle Action-Adventure-Kost bietet. Das Besondere bei Interphase ist die atemberaubend schnelle, fließende 3D-Grafik. Die neuen Cinemaware-Titel wie "Lords of the Rising Sun" und "TV Sports Football", über die wir schon in unserem letzten CES-Bericht schrieben, sollen endlich in Europa erscheinen. Außerdem wurden mit "TV Sports Soccer" (Sport) und "It came from the Desert" (Parodie auf die Monsterfilme der 50er Jahre) zwei Titel angekündigt, die erst 1989 herauskommen. Spectrum Holobyte zeigte die ST- und IBM-AT-Versionen vom Flugsimulator "Falcon" am Mirrorsoft-Stand. Das eigentliche Knallbonbon war die Meldung, daß die amerikanische Luftwaffe die AT-Version von Falcon als Software für einen neuen Simulator benutzen wird. Er heißt "ASAT", kostet etwa 100 000 Dollar und ist damit noch recht preiswert. Andere Profi-Flugsimulatoren sind bis zu 500mal teurer. Das Billigste an der Kiste ist die Falcon-Software, denn die kann man für zirka 100 Mark in jedem Software-Shop kaufen.

"ASAT" ist ein neuer Profi-Flugsimulator der amerikanischen Luftwaffe. Als Software läuft die IBM-AT-Version von Spectrum Holobytes viel gelobten Bestseller "F-16 Falcon".

Novagen

Die meistgestellte Frage am Novagen-Stand lautete "Wann kommt Damocles?". Bereits letztes Jahr wurde "Mercenary II: Damocles" auf der PC-Show angekündigt. Programmierer Paul Woakes feilte seitdem ständig an dem Programm herum, das jetzt endgültig im Dezember für Amiga, Atari ST und MS-DOS kommen soll. Das komplexe Action-Adventure wird fließend animierte 3D-Grafik haben und in einem Sonnensystem mit neun Planeten und 19 Monden spielen. Spielerisch einfacher wird es bei einer anderen Novagen-Neuheit zugehen. "Hellbent" für Amiga und Atari ST ist ein scrollendes Action-Spiel mit feiner Grafik. Außerdem wird Novagen in Zukunft die Spiele des Programmier-Teams Quantum Designs veröffentlichen, das an einer Reihe von 8- und 16-Bit-Titeln arbeitet.



"Terrarium", das neue Fantasy-Adventure von Image Works (Amiga)



Lautlos im Weltraum: "Damocles", der Nachfolger zu "Mercenary"

Ocean/Imagine

Ocean war mal wieder für ein paar Superlativen gut. Von allen Spiele-Anbietern hatte die Firma den größten und wohl auch lautesten Stand. Wenn man beim Vorbeigehen nicht vom Höllenlärm der zahlreichen Spielautomaten akustisch umgenietet wurde, gab ein lautstarkes Promotion-Video dem Trommelfell den Rest. Sonderlich friedlich wird's unterm Weihnachtsbaum ohnehin nicht zugehen, denn auf dem Ocean/Imagine-Veröffentlichungsplan stehen folgende Action-Spiele: "Victory Road" (Zwei Söldner schießen den Urwald kurz und klein), "Guerilla War" (Nachfolger zu Victory Road), "Rambo III" (Spiel zum Film), "Operation Wolf" (Umsetzung des Brutalo-Automaten von Taito), "Robocop" (Film-Adaption), "Dragon Ninja" (noch ein Spielautomat) und "Red Heat" (Spiel zum neuen Schwarzenegger-Film). Doch damit noch nicht ausgestaunt, liebe Kinogänger. Auch zu "Untouchables" ("Die Unbestechlichen") wird Ocean eine Software-Umsetzung liefern. Außerdem gibt's ein neues Programm mit dem Comic-Helden "Batman", dessen Abenteuer bald ebenfalls im Kino zu sehen sein werden. Da bleibt noch ein friedliches Autorennspiel über, das nichts mit Kino zu tun hat. "Wec Le Mans" ist dafür die Umsetzung des gleichnamigen Konami-Spielautomaten.

Die meisten neuen Ocean/Imagine-Titel werden für alle wichtigen Heimcomputer umgesetzt.

Telecomsoft

Telecomsoft mit seinen Labels Rainbird und Firebird hatte einen schmucken, geräumigen Stand, an dem es viel zu sehen gab. Gerade rechtzeitig zur Messe konnte sich Firebird die Rechte für die Umsetzungen von drei Spielautomaten sichern. Die Adaptionen sollen für alle populären Heimcomputer erscheinen, sind aber nicht vor 1989 zu erwarten. Jalecos "P-47" ist eine ganz unterhaltsame, aber wenig originelle Flugzeugballerei. Einen Test des Automaten könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Wesentlich erfrischender sieht da schon "Bubble Bobble II: Rainbow Warrior" aus. Der Nachfolger zu "Bubble Bobble" bietet ein neues Spielprinzip: Scrolling und die vielen versteckten Gags und Extras, die den Vorgänger zum Superhit werden ließen. Sogar noch besser gefiel uns der neue Irem-Spielautomat "Mr. Heli", der ebenfalls von Firebird umgesetzt wird. Das witzige und einfallsreiche Ballerspiel ist nur so gespickt mit guten Ideen. Ein kleiner Hubschrauber schießt sich durch sehr umfangreiche Levels. Mit speziellen Bomben sprengt er dabei Felsbrocken auf, hinter denen sich Geld verbirgt, mit dem man sich wiederum Extras kaufen kann. Der Automat hat das gewisse Etwas und macht schlichtweg einen Heidenspaß. Wenn Firebird bei den Umsetzungen ein glückliches Händchen hat, könnte Mr. Heli eines der Top-Spiele 1989 werden.

Im November erscheint bei Firebird das neue Spiel vom Programmier-Team Probe: "Savage" bietet farbenfrohe Einzelkämpfer-Action und erscheint zunächst für C 64, CPC und Spectrum. Umsetzungen für Amiga, Atari ST und MS-DOS folgen Anfang '89. Im Dezember ist auf C 64 und Spectrum Karate-Zeit, denn "Exploding Fist +" wird dann veröffentlicht. Nur für Amiga, Atari ST und Mac ist "Blazing Barrels" geplant, ein Wild-West-Actionspiel.

Der prominenteste Titel im Rainbird-Aufgebot ist "Deja Vu II" von Icom Simulations. Dieses Programmier-Team schrieb bereits die Bestseller-Adventures "Deja Vu", "Uninvited" und "Shadowgate". Bei "Deja Vu II: Lost in Las Vegas" gibt's reichlich Ärger mit einem fiesen Unterweltboß. Wie bei allen Abenteuerspielen von Icom Simulations muß man kein einziges Wort eintippen, sondern klickt mit der Maus einfach Grafiken an. Ein ungewöhnliches Alptraum-Adventure steht den Besitzern eines Amiga, Atari ST, C 64 oder MS-DOS-PC bevor. Bei "Weird Dreams" stolpert der Spieler in eine Welt voller bizarrer Kreaturen. "Frontier", das mit Spannung erwartete Weltraum-Handelsspiel vom Realtime-Team, wird sich leider etwas verspäten. Es soll erst im Februar für Amiga und Atari ST erscheinen.



Gleich gibt's eins mit der Tatze von der großen Miezekatze: Tynesofts "Circus Games" auf dem Atari ST

Tengen/Atari Games

Fans der tollen Spielautomaten von Atari Games haben Grund zum Jubeln. Von Tengen, einer Tochtergesellschaft von Atari Games, erscheinen 1989 Computer-Umsetzungen aktueller Atari-Arcade-Hits. Die Qualität der Computer-Versionen wird von Atari Games höchstpersönlich geprüft. Eine unbefriedigende Umsetzung wird laut Atari so lange überarbeitet, bis sie den hohen Ansprüchen der Firma gerecht wird. Nächstes Jahr dürfen wir unter anderem mit dem fantastischen "Toobin'" (siehe Test des Automaten in *POWER PLAY* 11/88) rechnen. Außerdem werden "Xybots" (3D-"Gauntlet"-Variante), "Vindicator" (Panzer-Action), "Final Lap" (Autorennen), "A.P.B." (rasante Verbrecher-Jagd) und "Dragon Spirit" (Ballerspiel mit Urzeit-Monstern) für alle populären 8- und 16-Bit-Computer erscheinen.

The Big Apple

Das neue englische Software-Haus The Big Apple hat fünf Spiele in Vorbereitung. Vor Weihnachten sollen der Action-Flugsimulator "Harrier Strike Mission II" und das Action-Adventure "The Fool's Errand" für Amiga, Atari ST, Mac und MS-DOS-PCs erscheinen. Für Februar '89 sind die Actionspiele "Lasertrain" und "Greased Lightnin'" sowie die Action-Simulation "Thud Ridge" angekündigt. Thud Ridge wurde übrigens von demselben Programmier-Team entworfen, das "Ace of Aces" entwickelt hat. Die drei Neuheiten werden zunächst für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs auf den Markt kommen.

The Edge

Nach "Garfield" hat es The Edge geschafft, sich die Umsetzungsrechte an einer weiteren Comic-Superserie zu sichern. Anfang 1989 soll ein "Peanuts"-Computerspiel für alle wichtigen 8- und 16-Bit-Computer erscheinen. Snoopy, Woodstock, Charlie Brown & Co. gaben sich bereits bei einem kleinen Grafik-Demo der ST-Version ein sehenswertes Stelldichein. Comic-Fans dürfen schon die Joysticks ölen.



Viele Spielautomaten durfte man auf der PC-Show kostenlos ausprobieren. Das außergewöhnlich spaßige "Mr. Heli" am Firebird-Stand erfreute sich besonders großer Beliebtheit.



Mehr als nur ein Spiel...
• Schnelle, realistische 3D-Grafiken mit digitalisiertem Sound
• Mann gegen Mann auf 2 Rechnern durch Datalink
• Fantastische Kurse, Schikanen, Brücken, Tunnel und noch mehr
• Trainieren Sie allein oder fahren Sie Rennen gegen 4 Ihrer Rivalen
• 6 verschiedene Kurse auf 5 unterschiedlichen Planeten, die Sie herausfordern
• Automatisierte Boxen zum Auftanken, für Reparaturen oder zum Tunen
POWERDROME
ATARI ST
ELECTRONIC ARTS
Großer Electronic-Arts-Wettbewerb im Oktober/November
JETZT für den Atari ST
und in Kürze auch für den Amiga
Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her. Die Electronic Arts-Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER, Schweiz: THALI AG, Österreich: KARASOFT.
ELECTRONIC ARTS™

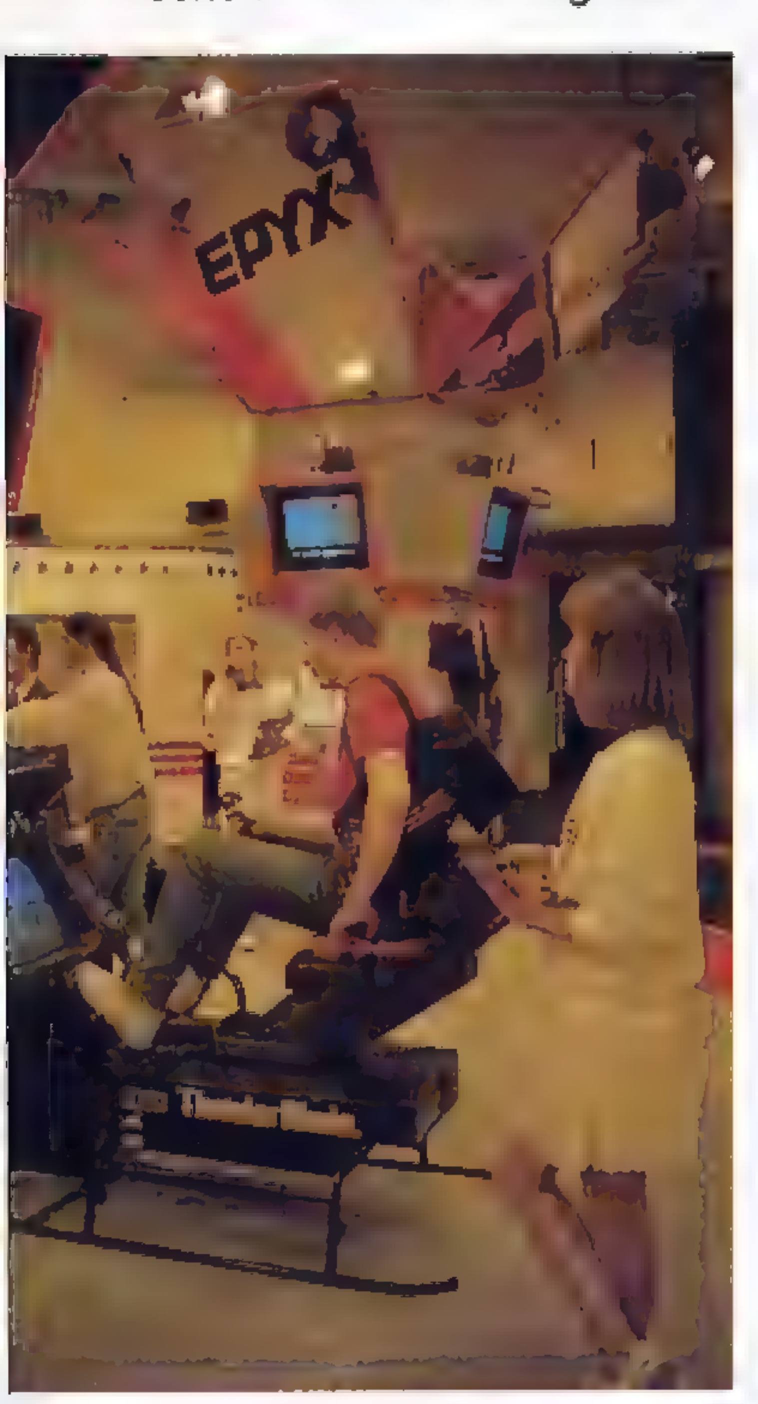
Tynesoft
Drei neue Spiele will Tynesoft bis Weihnachten für Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS und Spectrum veröffentlichen. "Circus Games" ist eine Art Zirkus-Sportspiel mit so netten Disziplinen wie "Tiger bändigen". "Superman" ist ein brandneues Computerspiel zum mittlerweile recht betagten Comic-Held. Bei "Mayday Squad" kommen die Freunde bleihaltiger Söldner-Action mal wieder auf ihre Kosten.

UBI-Soft
Am Stand von UBI-Soft konnte man Demos von vier neuen Spiele sehen. Einen interessanten Eindruck machte "Puffy's Saga" auf dem ST. Das Spiel ist eine Mischung aus "Pac-Man" und "Gauntlet" mit vielen spielerischen Finessen. An dem Action-Strategiespiel "Iron Lord" (schicke Grafik!), dem Action-Adventure "Final Command" und der futuristischen Sport-Simulation "Skateball" wird zur Zeit noch fleißig programmiert. Bis auf Final Command (nur Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs) erscheinen alle Titel für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum.

US Action
Ungewöhnliche Amiga-Software gab es bei US Action zu sehen. Die drei Programme "Capone", "P.O.W." und "Creature" (alles Ballerspiele) kann man in Verbindung mit einer speziellen Lichtpistole spielen, die am Joystick-Port angeschlossen wird. Wer sich die knapp 150 Mark teure Knarre nicht zulegen will, kann auch die Maus benutzen.



Am Sega-Stand wurde scharf geschossen — zum Glück nur mit Lichtpistolen



Bei U.S. Gold stand "Thunderblade" im Mittelpunkt. An vier Automaten durften Hubschrauber-Piloten ihr Glück versuchen.

U.S. Gold
Nach Ocean hatte U.S. Gold den größten Stand von allen Spiele-Anbietern. Im Mittelpunkt standen Labels wie Capcom und Epyx. Die neuen Titel von Rainbow Arts werden in England ebenfalls von U.S. Gold vertrieben.

Unter dem Namen "U.S. Gold" stehen für die Winter-Saison nur zwei Titel an, doch die haben's wirklich in sich. "Thunderblade" heißt ein aktueller Spielhallen-Hit von Sega, den U.S. Gold für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum umsetzen wird. Der Automat hat fantastische 3D-Grafik und seine Adaptionen sollen zu Weihnachten die Spitzenpositionen der Hitlisten erobern. Ob's klappt, bleibt abzuwarten. Ohne Abstriche bei der Qualität der Grafik wird sich Thunderblade auf keinen Computer umsetzen lassen. Zum letztjährigen Weihnachts-Kassenklingler "Out Run" steht mit "Out Run Europa" ein Nachfolger in den Startlöchern. Das Autorennspiel erscheint für die gleichen Computer wie Thunderblade. Es soll im Vergleich zu Out Run schnellere Grafik und neue Features wie parkende Autos und Ölflecken bieten. Außerdem steht die neue U.S. Gold-Compilation "World Beaters" an. Sie enthält fünf gute bis sehr gute Spiele zum Preis von einem: "720 Grad", "California Games", "Gauntlet II", "Out Run" und "Rolling Thunder".

Capcom-Spielautomaten werden weiter umgesetzt. Nach dem traurigen Flieger-Fehlschlag "1943" hat Capcom mit "Tiger Road" und "Black Tiger" gleich zwei Fernost-Actionspiele in Vorbereitung.

Videospiele

Nintendo
Die Videospiel-Konsolen haben in England noch nicht den Durchbruch geschafft. Vor allem Nintendo kämpft auf der Insel mit Absatz-Schwierigkeiten. So gab es am Nintendo-Stand leider keine neuen Module zu sehen. Laut Nintendo soll die Modul-Durststrecke 1989 beendet sein. Neue Module für das Nintendo Entertainment System waren dagegen am Konami-Stand präsent. "Gradius", "The Goonies II" und "Castelvania" von Konami wurden hier gezeigt. Sie sollen in England noch vor Weihnachten erscheinen.

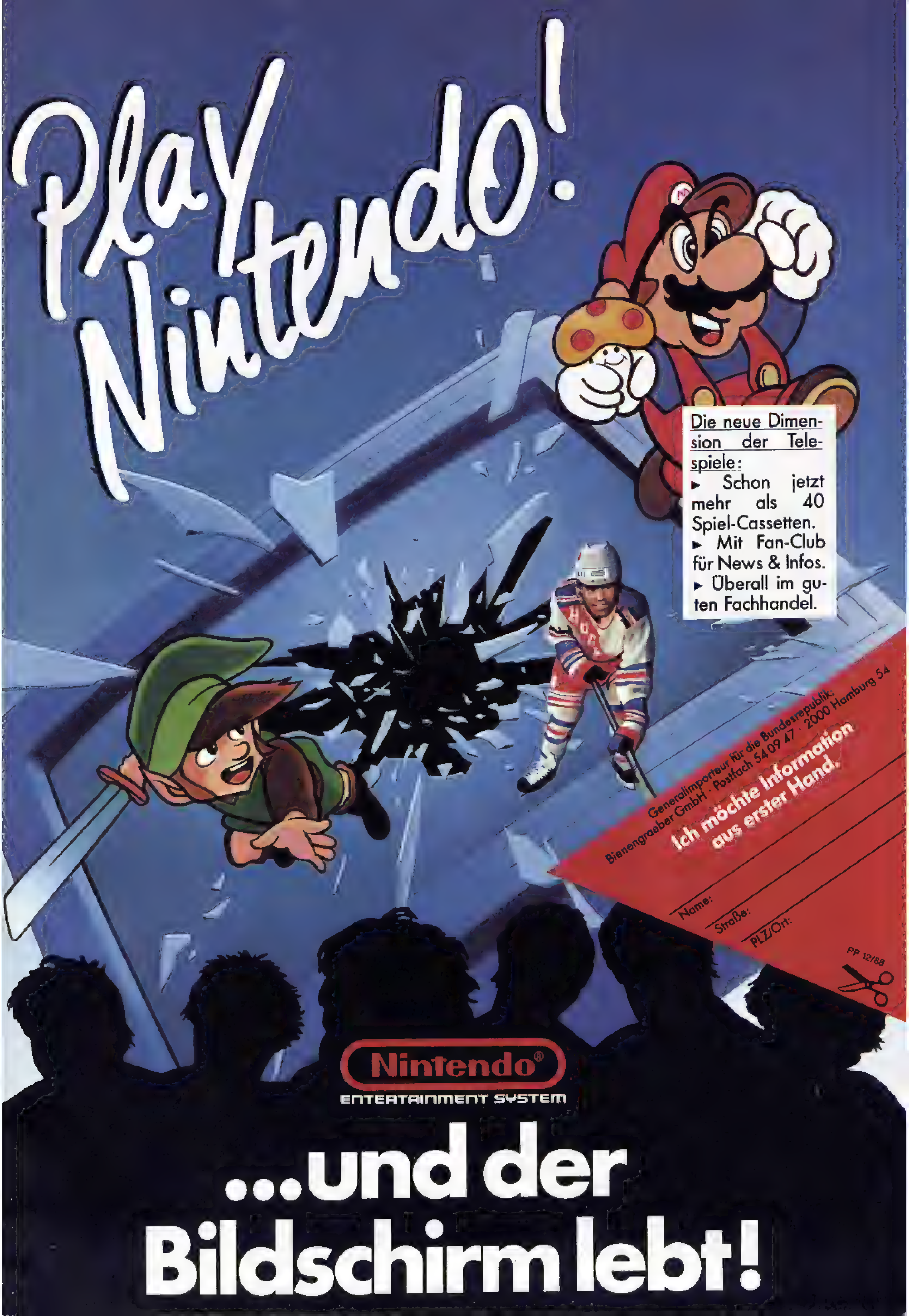
Sega
Wesentlich imposanter als Nintendo präsentierte sich Sega. Neben einem guten Dutzend Konsolen waren auch jede Menge neue Spielautomaten aufgebaut. Blickfang war Segas neuester Hydraulik-Knüller "Galaxy Force". An neuen Modulen für das Sega Master System wurden "Thunder Blade", "Miracle Warrior" und "Kenseiden" gezeigt. Wie nicht anders zu erwarten, hat die Modul-Version von Thunder Blade nicht mehr viel mit dem Automaten-Vorbild gemeinsam. Es ist eher eine Mischung aus "Space Harrier" und "Xevious" mit ansprechender Grafik. Wer mehr auf Schwertkampf-Action à la "Shinobi" steht, darf sich auf Kenseiden freuen, das stark an Shinobi erinnert. Viele Levels mit schöner Grafik versprechen ein interessantes Spiel. Weniger hektisch geht es bei Segas zweitem Rollenspiel Miracle Warrior zu. Die Grafik steht dem in dieser Ausgabe getesteten "Phantasy Star" in nichts nach. *hl/mg*

Gewinner: 16 Bit Verlierer: 8 Bit

Die PC-Show 1988 sorgte für den endgültigen Durchbruch von Amiga und Atari ST. Es gibt so gut wie keinen Spieleanbieter mehr, der nicht fast alle Neuheiten für diese beiden Computer umsetzt. Immer mehr Firmen gehen sogar dazu über, ihre neuen Spiele erst auf dem ST zu entwickeln und dann abgespeckte Versionen für 8-Bit-Computer zu produzieren. Der Amiga, der vor einem Jahr noch deutlich im Schatten des ST stand, hat sich kräftig gemausert. Wachsende Amiga-Märkte wie Deutschland und die leichte Umsetzbarkeit von ST-Programmen auf den Amiga geben dafür den Ausschlag. Viele Amiga-Spiele werden auch 1989 "nur" leicht oder gar nicht verbesserte Adaptionen von ST-Programmen sein. Angesichts der technischen Qualitätssprünge, die Programmierer gerade beim ST leisten, ist das aber nicht allzu betrüblich.

Mit Umsetzungen für MS-DOS-PCs halten sich die englischen Firmen noch ein wenig zurück. Da der umsatzstarke US-Markt mittlerweile von PCs beherrscht wird und auch in Europa steigende Absatzzahlen registriert werden, erscheinen langsam aber sicher immer mehr Spiele für PCs. Viele der englischen Programme nutzen aber nur die CGA-Grafikkarte aus, wodurch die Spiele oft recht jämmerlich aussehen.

Wer einen 8-Bit-Computer besitzt, braucht angesichts der Hardware-Trends nicht gleich in Panik zu geraten. So langsam aber sicher sollte man aber über einen Systemwechsel nachdenken. Immer mehr tolle Spiele erscheinen nur für ST und Amiga. Der C 64 wird sich als einziger 8-Bitter noch eine Weile behaupten können, da er weltweit immer noch sehr verbreitet ist. Für CPC und Spectrum wird die Lage ab 1989 recht düster. Wer sich zu Weihnachten einen neuen Computer zum Spielen anschaffen will, ist mit einem Amiga- oder einem Atari ST-Modell am besten für die Zukunft gerüstet. *hl*


Play Nintendo!
Die neue Dimension der Telespiele:
▸ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
▸ Mit Fan-Club für News & Infos.
▸ Überall im guten Fachhandel.
Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54
Ich möchte Information aus erster Hand.
Name:
Straße:
PLZ/Ort:
PP 12/88
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
...und der Bildschirm lebt!

NINTENDO-VORSCHAU 89



"Contra": Grafisch und spielerisch ein Fest für Action-Fans

Wir verraten Euch schon heute, was nächstes Jahr fürs Nintendo-Videospiel erscheint.

Die vielzitierte Modulschwemme für das Nintendo Entertainment System (kurz NES) ist dieses Jahr noch nicht nach Deutschland geschwappt. Selbst die für den Herbst angekündigten Konami-Spiele werden 1988 nicht mehr veröffentlicht. Schuld daran sind nicht zuletzt die Videospiel-verrückten Japaner und Amerikaner, die den Händlern die Module nur so aus den Händen reißen. Im Moment kann Nintendo nicht annähernd soviele Cartridges produzieren, wie sich verkaufen ließen.

So niederschmetternd der Modul-Mangel fürs deutsche NES im Moment ist, so erfreulich sind die Aussichten für 1989. Wir wollen einen Blick auf die Neuheiten werfen und Euch auf einige besonders tolle Spiele hinweisen.

Beinahe nur Spitzentitel kommen vom japanischen Edel-Softwarehaus Konami. "Gradius", "Castlevania" und "The Goonies II", von uns bereits vor einiger Zeit ausführlich getestet, erscheinen nun endgültig Anfang '89. Alle drei Spiele sind erstklassig und gehören in jede gut sortierte Nintendo-Sammlung. Freunde von Action-Adventures sollten auf Konamis "Metal Gear" achten, das in der MSX2-Version bereits Test-Lorbeeren geerntet hat. Auch für sportliche Bildschirm-Athleten hat Konami die passenden Cartridges parat: "Track & Field II" bietet nicht weniger als 15 Leichtathletik-Disziplinen und "Double Dribble" verspricht rasante Basketball-Action. Schließlich verwöhnt Konami alle Action-Freaks mit "Life Force" (identisch mit "Salamander"), einem Ballerspiel der Extra-Superklasse. Die schon recht gute C 64-Umsetzung sieht gegenüber der überragenden NES-Version (Zwei-Spieler-Modus, sechs Levels, Top-Grafik) arm aus. Ob die hervorragende Automaten-Umsetzung "Contra" (tolles Action-Spiel mit Zwei-Spieler-Modus) nächstes Jahr veröffentlicht wird, steht noch nicht fest.



"Mega Man": Hüpfspiel mit Pfiff

Neben den vielversprechenden Konami-Titeln sollen auch mehrere Spiele von Capcom nächstes Jahr auf den Markt kommen. Der Arcade-Hit "Ghosts'n Goblins" dürfte vielen Computer-Besitzern schon bekannt sein. Die NES-Version ähnelt zwar in der Grafik der C 64-Umsetzung, hat aber ein paar Levels mehr. "Section Z" und "Titan Warriors" sind zwei ansprechende Weltraum-Ballerspiele, die allerdings nicht mit Superlativen klotzen. Interessanter ist da schon die Automaten-Umsetzung "Legendary Wings", ein vertikal und horizontal scrollendes Action-Spektakel. Hier können sogar zwei Spieler gleichzeitig antreten. Außerdem sind der Geschicklichkeits-Test "Mega Man" und das grafisch sowie spielerisch gelungene Prügelspiel "Trojan" angekündigt.



"Section Z": Buntes Ballern

Der dritte Fremdhersteller, von dem wir '89 NES-Module erwarten dürfen, ist SNK. Der Spielhallen-Profi hat die nicht so tolle vertikal scrollende Ballerei "Alpha Mission" und die Geschicklichkeits-Grübelei "Athena" in petto.

Last but not least sollen einige Spiele von Dataeast nächstes Jahr erscheinen. Die genauen Titel stehen noch nicht fest. Berechtigte Hoffnungen können wir uns auf die fantastische Billard-Simulation "Side Pocket" machen. Von Dataeast stammen unter anderem "Karnov" und "Breakthru".

mg



Edel-Look beim Weltraumkampf: "Jug" für den ST

Gruseliges von Microdeal

Unter Hochdruck arbeiten Steve Bak und Pete Lyon am Action-Spiel "Fright Night", das bei Microdeal für ST und Amiga erscheinen soll. Die beiden werden eine spezielle Amiga-Version produzieren, die die Hardware des Amiga ausnutzt. Parallel dazu soll auch ein "Fright Night"-Adventure erscheinen. Beide Programme versprechen Bildschirm-Grusel und Gänsehaut. Im Bereich Action tut sich bei Microdeal auch einiges: "Jug" ist ein schnelles Ballerspiel mit exzellentem Scrolling und schön gezeichneter Grafik. Es erscheint Ende '88 nur für den Atari ST. *bs*

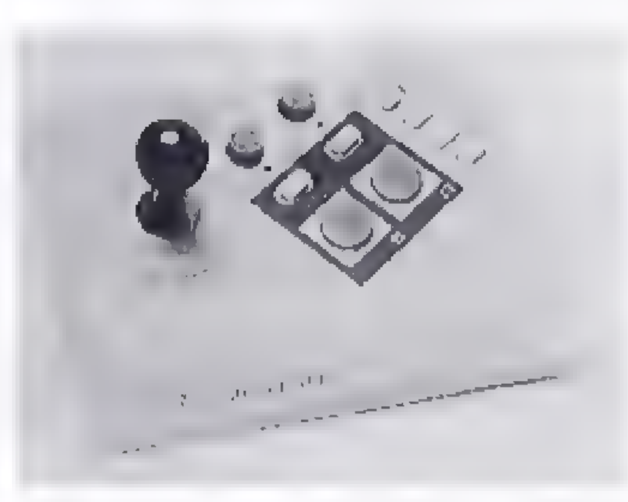
Zwei neue Nintendo-Joysticks

Doppelte Freude bei Nintendo-Besitzern: In diesen Tagen kommen gleich zwei neue Steuerregler für das Nintendo Entertainment-System auf den Markt.


NES Max: Joypad mit Dauerfeuer und neu gestylter Steuerscheibe

Der "NES Advantage" ist ein stabiles Joystick-Pult mit allen Schikanen. Natürlich findet man darauf Joystick, Select- und Start-Taster sowie die beiden Feuerknöpfe. Darüber hinaus wird zuschaltbares und in der Geschwindigkeit einstellbares Dauerfeuer geboten (pro Feuerknopf ein Drehregler). Wem's auf dem Bildschirm zu hektisch ist, der sollte die Zeitlupe-Taste drücken. Nun läuft die Handlung wesentlich langsamer ab (leider klappt dieser Trick nicht bei jedem Spiel). Eine weitere Besonderheit ist, daß der NES Advantage gleichzeitig an beide Joystick-Ports angeschlossen wird. Per Umschalter auf dem Pult entscheidet man, ob Spieler 1 oder Spieler 2 aktiv ist. Das lästige Umstöpseln entfällt somit. Eine schwere Metallplatte sorgt dafür, daß das Pult auch bei heftigen Joystick-Bewegungen auf dem Tisch bleibt.

Obwohl der Joystick ohne Mikroschalter auskommt, hat er uns in der Redaktion überzeugt. Er ist leichtgängig und vermittelt ein gutes Spielgefühl. Dasselbe gilt für die beiden Feuerknöpfe. Vor allem bei Programmen wie "Gradius" oder "Castelvania" ist der Advantage für einen neuen High Score gut. Luxuriös ist allerdings nicht nur die Ausstattung des NES Advantage, sondern auch der Preis. Stolze 124


NES Advantage: Das edle Joystick-Pult überzeugt mit einem präzisen Joystick und vielen nützlichen Features

Mark kostet der Edel-Joystick.

Wesentlich billiger ist das "NES Max". Diese aufgepeppte Version des Nintendo-Joypads bietet neben einer neu gestylten Steuerscheibe ebenfalls Dauerfeuer. Der Vorteil gegenüber dem normalen Joypad liegt vor allem darin, daß man besser diagonal steuern kann. Das NES Max kostet zirka 50 Mark und wird im Gegensatz zum NES Advantage nicht von Nintendo-Deutschland vertrieben. Im Moment ist es nur beim CWM-Versand in Vienenburg zu haben. *mg*

Prügel für Maggie

Beim Computerspiel zur englischen Fernsehserie "Spitting Image" geht's deftig zu: Karikaturen bekannter Persönlichkeiten treten als Kämpfer in einem Prügelspiel auf. Gorbatschow und Reagan, Thatcher und sogar der Papst bekämpfen sich mit allen fiesen Tricks. Bei der uns vorliegenden Demo-Version geht's schon ganz schön zur Sache. Das Spiel soll im November für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, Spectrum erscheinen. ▼ *bs*



Coole Politiker-Portraits bei "Spitting Image" (CPC)

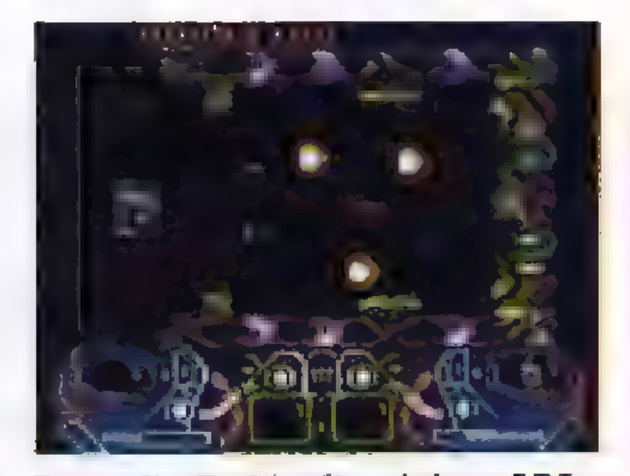
Giana im Vorruhestand

Das Rainbow Arts-Spiel "Great Giana Sisters" wird sich leider nicht mehr lange in den Hitlisten tummeln. Rushware, der deutsche Distributor des Spiels, hat in einem Händler-Rundschreiben angekündigt, das Programm zurückzurufen. Das Spiel wird deshalb aus den Händlerregalen entfernt, weil man urheberrechtliche Schwierigkeiten befürchtet. Damit kann eigentlich nur gemeint sein, daß Nintendo sich beschwerte, weil Great Giana Sisters frappierende Ähnlichkeiten mit dem Nintendo-Titel "Super Mario Bros." hat. Und man kann auch davon ausgehen, daß Nintendo einen sehr guten Anwalt hat...

Das angekündigte Nachfolgespiel "Giana 2" wird erst gar nicht erscheinen. Daran sind laut Rainbow Arts aber keine Copyright-Probleme schuld. Man war vielmehr von der Qualität des Programms nicht überzeugt. Deshalb ist der Titel sang- und klanglos in die ewigen Software-Jagdgründe verbannt worden. *hl*

Manche mögen's bunt

Ein erstes Bild von Gremlins neuem Ballerspiel "Dark Fusion" ist ausgesprochen farbenfroh. Im Kampf gegen die bösen Feinde stehen dem


Doppelte Farbkraft auf dem CPC dank "Dark Fusion"

Spieler neben Extras wie Schutzschildern und besseren Schüssen Teleporterfelder zur Verfügung. Mit ihnen kommt man zu den Obermonstern am Ende jedes Levels und fragt sich bei deren Anblick dann bibbernd, ob man nicht doch lieber zu Hause geblieben wäre. Bis Anfang Dezember müssen sich alle Weltraumveteranen noch gedulden, denn dann erscheint Dark Fusion für C 64, CPC und Spectrum. *hl*

UBI SOFT presents



The Age of Chivalry



HITPARADEN

Jeden Monat präsentiert *POWER PLAY* die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die Verkaufsrenner in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospielen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Christian Aulotor, Reichertshausen
Gunnar Hunzelmann, Bad Rappenau
Uwe Kirst, Elmshorn
Wolfgang Krewertl, Waldbröl
Roland und Liane Kühn, Graben
Björn Kurz, Unna-Kessebüren
Hendrik Mögenburg, Pinneberg
Albert Müller, Wiesenbach
Peter Mouratidin, Dinslaken
Thomas Sontag, Bonn
Alexander Vath, Kirchzarten
Oliver Zugeleit, Vallendar

Herzlichen Glückwunsch! *hl*

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters** (Time Warp/ Rainbow Arts)



"Great Giana Sisters" ist weiterhin Spitze

2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (3) **Pirates** (Microprose)
4. (7) **Bubble Bobble** (Firebird)
5. (8) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
6. (4) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
7. (5) **Wizball** (Ocean)
8. (15) **Interceptor** (Electronic Arts)
9. (6) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
10. (10) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
11. (—) **Zak McKracken** (Lucasfilm)
12. (14) **Tetris** (Mirrorsoft)
13. (9) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
14. (—) **Arkanoid II: Revenge of Doh** (Imagine)
15. (—) **Alex Kidd in Miracle World** (Sega)
16. (20) **Impossible Mission II** (Epyx/U.S. Gold)
17. (13) **Dungeon Master** (FTL)
18. (—) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
19. (17) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
20. (11) **Football Manager II** (Addictive)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. (3) Interceptor
2. (1) Great Giana Sisters
3. (4) Bubble Bobble
4. (2) Ports of Call
5. (—) Superstar Ice Hockey

C 64/128:

1. (1) Maniac Mansion
2. (2) Great Giana Sisters
3. (3) Pirates
4. (—) Superstar Ice Hockey
5. (4) Bard's Tale III

Atari ST:

1. (1) Dungeon Master
2. (4) Carrier Command
3. (3) Great Giana Sisters
4. (2) Bubble Bobble
5. (—) Buggy Boy

Videospiele:

1. (1) Alex Kidd in Miracle World
2. (—) Super Mario Bros.
3. (—) Zelda II: Adventure of Link
4. (2) Aleste
5. (4) Super Wonderboy

England

Vollpreis-Spiele:

1. (1) **Football Manager 2** (Addictive)
2. (5) **Out Run** (U.S. Gold)
3. (—) **Daley Thompson's Olympic Challenge** (Ocean)
4. (4) **Track Suit Manager** (Goliath)
5. (—) **Peter Beardsley's Football** (Grand Slam)
6. (6) **Empire strikes back** (Domark)
7. (2) **Road Blasters** (U.S. Gold)

Billigspiele und Compilations:

1. (—) **Bomb Jack** (Encore)
2. (7) **Battleships** (Encore)
3. (—) **Gauntlet** (Kixx)
4. (2) **Air Wolf** (Encore)
5. (1) **Ace** (Cascade)
6. (3) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
7. (4) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)

U.S.A.

Zur Abwechslung diesmal die US-Videospielcharts:

1. **Punch-Out** (Nintendo)
2. **Legend of Zelda** (Nintendo)
3. **Top Gun** (Konami/Nintendo)
4. **Double Dragon** (Tradewest/Nintendo)
5. **Contra** (Konami/Nintendo)
6. **RC Pro Am** (Nintendo)
7. **Karnov** (Data East/Nintendo)
8. **T&C Surf Designs** (LJN/Nintendo)
9. **Victory Road** (SNK/Nintendo)
10. **Rambo** (Acclaim/Nintendo)
11. **Major League Baseball** (LJN/Nintendo)
12. **Double Dribble** (Konami/Nintendo)
13. **Wizards & Warriors** (Acclaim/Nintendo)
14. **Afterburner** (Sega)
15. **Ice Hockey** (Nintendo)

Pac-Man lebt!

PAC-MANIA

GRANDSLAM

Das Pac-Man-Fieber grassiert wieder. Jetzt gibt es den wohl bekanntesten Helden der Computerspiele in einer atemberaubenden 3D-Version. In einer Original-Umsetzung des Arcadenspiels in Lizenz von NAMCO. Nach der Presse zu urteilen, hat Pac-Man mit diesem Computerspiel wieder einen Platz in den deutschen Hitlisten sicher. Durch hinreißende Grafiken und pfiffige Spielabläufe. Vorsicht! Pac-Mania macht süchtig!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Der Mann, der Türme drehen konnte

Ein junger Programmierer verblüfft Spiele-Freaks durch stets neue technische Tricks. Wir wollten wissen, welcher helle Kopf hinter "Nebulus" und "Eliminator" steckt.

Fährt man von London aus mit dem Zug Richtung Westen nach Oxford, kommt man nach etwa einer Stunde am kleinen Städtchen Abingdon vorbei. Hier liegt, zwischen einem Sägewerk und vielen Lagerhäusern, das Büro von "Hewson", einer Softwarefirma, die schon seit fünf Jahren für gute Computerspiele sorgt. Die Programme von Hewson überraschen oft durch besondere technische Tricks oder spielerische Ideen. Bestes Beispiel ist "Nebulus", ein Kletterspiel mit ungewöhnlicher 3D-Grafik, das letztes Jahr auf dem C 64 und vor kurzem auf 16-Bit-Computern viel Lob einheimste. *POWER PLAY* wollte wissen, woher man bei Hewson die tollen Ideen nimmt. Wir sprachen mit Nebulus-Programmierer John Phillips und mit Andrew Hewson, dem Chef der Firma.



John Phillips, der "Nebulus"-Mann

John Phillips hat bisher drei Spiele bei Hewson veröffentlicht: "Impossaball", "Nebulus" und "Eliminator". John ist 26 Jahre alt und hat vor vier Jahren ein Kybernetik-Studium mit Auszeichnung bestanden. Seitdem beschäftigt er sich nur noch mit Computerspielen: "Ich habe direkt nach dem Studium mein erstes Spiel programmiert. Es war sehr schlecht, deswegen will ich nicht mehr darüber reden. Danach habe ich mich zwei Jahre lang hingesetzt und über Computerspiele nachgedacht, bevor ich mein zweites Spiel, Impossaball, programmiert habe."

POWER PLAY: Nebulus war besonders beliebt, weil es ein völlig neues grafisches Konzept einführte. Wie ist Nebulus entstanden?

John: Die eigentliche Idee für Nebulus kam mir, als ich die Spectrum-Umsetzung von "Uridium" sah. Eigentlich wollte ich auch ein Ballerspiel schreiben, das von links nach rechts scrollt. Die Spielfläche sollte aber nicht flach, sondern ein rotierender Zylinder sein; außerdem wollte ich mehrere Farben gleichzeitig verwenden. Ich fand aber schnell heraus, daß das doch ein wenig zuviel für den kleinen Spectrum war.

Aber ich warf die Idee nicht einfach weg, sondern stieg auf den C 64 um und fing noch mal von vorne an. Da kam mir auch der Geistesblitz, den Zylinder um 90 Grad zu drehen und so einen Turm daraus zu machen. Daraus folgte sofort die Idee, kein Schießspiel, sondern ein Kletter- und Puzzle-Spiel zu machen.



Johns neuestes Werk für den ST heißt "Eliminator"

POWER PLAY: Da kommt natürlich sofort die nächste Frage: Wie funktioniert der berühmte Dreheffekt?

John: Um das Ganze so schnell wie möglich zu machen, dachte ich mir einen Trick mit dem umdefinierbaren Zeichensatz des C 64 aus. Indem ich alle 256 Zeichen so definierte, daß jedes aus vier senkrechten Linien unterschiedlicher Farben besteht, konnte ich den Zeichensatz-Bildschirm in einen Grafik-Bildschirm verwandeln. Ein einzelner Nebulus-Bildpunkt ist acht Punkte hoch, also ist die Auflösung 160 waagrecht mal 25 senkrecht. Im Endeffekt male ich eine Grafik, die nur 500 Byte Speicherplatz schluckt, und vom C 64 vollautomatisch vergrößert wird.

Das einzige Problem sind dann die Sprites, die teilweise hinter dem Turm verschwinden. Also muß vor dem Setzen der Sprites überprüft werden, ob bestimmte Teile nicht zu sehen sein dürfen. Die werden dann schnell "ausradiert", bevor das Sprite auf den Bildschirm gebracht wird.

POWER PLAY: Wie lange hast Du gebraucht, um die acht Türme zu konstruieren? Stecken da irgendwelche mathematischen Gesetze dahinter?

John: Nein, hinter den Türmen steckt kein großartiges Konzept. Ich habe mir einen Editor geschrieben und damit etwa 50 Türme gebastelt. Die habe ich einfach lange genug gespielt und dann die acht besten Türme herausgesucht.

POWER PLAY: Wie bist Du auf den Namen Nebulus gekommen? Hat er eine bestimmte Bedeutung?

John: Ich habe zu Hause eine lange Liste mit Namen für Spiele, die ich mir vor zwei Jahren ausgedacht habe. "Nebulus" paßte einfach am besten.

POWER PLAY: Du hast ja die 16-Bit-Umsetzungen von Nebulus selbst programmiert. War das besonders viel Arbeit?

John: Ich hatte im November 1987 mit meinem neuen Spiel "Eliminator" angefangen. Damals hatte es noch keinen Na-

men und es sollte eigentlich auch ein Rennspiel ohne Schießen werden. Doch nach zwei Monaten sah ich, daß es schrecklich viele Rennspiele auf 16-Bit-Computern geben würde, also machte ich ein Actionspiel draus. Eliminator war im Juli 1988 fast fertig.

Zu der Zeit waren andere Programmierer mit den 16-Bit-Umsetzungen von Nebulus beschäftigt. Die kamen aber nicht so recht vorwärts und eigentlich wollten wir bis zur PC-Show im September fertig sein. Also habe ich mich an den ST gesetzt und die Umsetzung in knapp sieben Wochen programmiert. Das ging so flott, weil ich den ST und Nebulus in- und auswendig kenne. Da die Amiga-Version zur selben Zeit fertig werden sollte, habe ich die ST-Version innerhalb einer Woche 1:1 übertragen.

POWER PLAY: Gab es irgendwelche technischen Schwierigkeiten?

John: Die 16-Bit-Versionen sollten natürlich mehr Grafik und besseren Sound haben. Aber ST und Amiga bieten keine Hardware-Tricks, die einem das Leben so einfach machen, wie auf dem C 64. Allerdings konnte ich bei ST/Amiga auf das teilweise "ausradieren" der Sprites verzichten, das auf dem C 64 notwendig war. Deswegen blieb noch genug Rechnerzeit übrig, um einen scrollenden Hintergrund, Farbumschaltungen am Horizont und das spiegelnde Wasser einzubauen.

POWER PLAY: Was macht Deiner Meinung nach ein gutes Spiel aus?

John: Ein gutes Spiel muß folgende drei Eigenschaften besitzen:

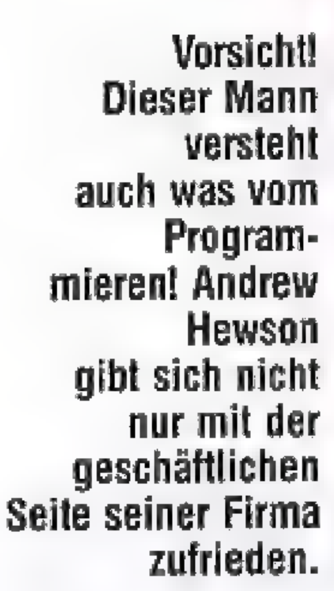
a) Einfache und logische Spielidee. Der Spieler muß sofort erkennen, worauf es ankommt. Wenn man 100 Seiten Anleitung lesen muß, ist es kein Spiel mehr, sondern harte Arbeit. Bei Nebulus ist das Spielprinzip so klar, daß jedermann es sofort erkennt: Du stehst an der Basis eines Turms, also mußt du ganz rauf.

b) Abwechslung. Sobald sich immer dieselben Dinge wiederholen, ist ein Spiel langweilig. Stets neue Elemente einbringen, ab und zu mit einer Überraschung kommen; das fesselt den Spieler an den Bildschirm. Bei Nebulus wird das dadurch erreicht, daß jeder Turm eine leicht andere Grafik und andere Puzzles hat.

c) Erreichbare Ziele. Der Schwierigkeitsgrad eines Spiels ist sehr entscheidend. Ist es zu schwierig oder zu leicht, verliert es schnell an Anziehungskraft. Die beste Idee ist das Aufteilen in Levels. Die ersten macht man einfach, die späteren immer schwerer. So hat jeder Spieler Erfolgserlebnisse, aber auch eine Herausforderung.

POWER PLAY: Nehmen wir mal an, eine gute Fee käme angeschwebt und würde Dir drei Wünsche erfüllen, die aber mit Computern zu tun haben müßten. Was würdest Du Dir wünschen?

John: Zum ersten, daß es mehr Hardware-Standards gäbe. Es ist so schwer, Grafik, Sound und Programme zwischen verschiedenen Computern zu übertragen, weil jeder Hersteller sein eigenes Süppchen kocht. Dann sollten Spielhallen-Umsetzungen verboten werden, damit die Programmierer endlich mal wieder was eigenes machen. Und als letztes wünsche ich mir, daß die Leute endlich aufhören zu sagen, es sei so schwer, auf dem ST zu scrollen. Es gibt jetzt wirklich genug Spiele, die das Gegenteil beweisen.





Vorsicht! Dieser Mann versteht auch was vom Programmieren! Andrew Hewson gibt sich nicht nur mit der geschäftlichen Seite seiner Firma zufrieden.



Soviel zu Programmierer John Phillips. Doch welche Ansichten hat sein Brötchengeber? Andrew Hewson ist gelernter Chemiker. Von 1972 bis 1979 arbeitete er am "British Museum" als Radiocarbon-Experte. Mit der Radiocarbon-Methode kann man das Alter von archäologischen Funden sehr genau feststellen. Danach wurde er Deutschland-Experte beim englischen hydrologischen Institut, das sich mit Gewässerverlauf beschäftigt. Nebenbei gründete er seine eigene Ein-Mann-Firma, die Gelegenheits-Aufträge im Bereich der Statistik durchführte: "In dieser Zeit als Chemiker habe ich die gesamte Geschichte des Computers erlebt, angefangen beim tonnenschweren Schrank-Computer, der gerade mal multiplizieren konnte, über die ersten Taschenrechner bis hin zum PC und Heim-Computer."

Privat kaufte sich Andrew einen ZX Spectrum, auf dem er fleißig programmierte. So brachte seine Firma "Hewson Consultants" auch bald Andrews selbstprogrammierte Spiele sowie zwei technische Bücher über den Spectrum heraus. "Anfangs tat ich das mehr als Hobby. Nach einer Weile habe ich mich aber gefragt, ob ich damit nicht mein Geld verdienen möchte. Seitdem macht meine Firma Computerspiele." Selber programmieren will Andrew nicht mehr, aber er schaut seinen Programmierern immer noch auf die Finger und hilft ihnen auch mal. Andrew meint: "Es ist gar nicht so einfach, Programmierer unter Kontrolle zu halten. Gerade junge Programmierer, die noch unerfahren sind, überschätzen sich oft. Es gibt eine alte Faustregel: Nimm die Zeit, die der Programmierer dir sagt, mal drei. Aus zwei Monaten werden also sechs. Das Problem ist dabei nicht so sehr, daß die Programmierer ihre Zeit nicht einteilen könnten. Vielmehr kommen dir beim Programmieren soviel gute Ideen, daß dein Projekt größer wird, und größer und größer...

Nimm zum Beispiel einen Garten. Du möchtest ihn umgraben und sagst dir "Das wird wohl zwei Tage dauern". Wehe du beauftragst einen Programmierer damit. Der Junge nimmt den Spaten und fängt an zu graben. Dabei fällt ihm auf, daß viele große Steine in der Erde sind. Die Steine stören den Rasen, also siebt er die Erde vor dem Zurückschaufeln. Und überhaupt wäre es einfacher, wenn man sich einen Bagger bestellt. Damit der Bagger an den Garten herankommt, reißt der Programmierer das ganze Haus ab, man kann es später ja wieder aufbauen... So eskaliert die ganze Situation und am Abend des zweiten Tages hat der Programmierer die Gewißheit, daß der Garten in etwa vier Wochen perfekt sein wird.

POWER PLAY: Hewson hat sich ja in letzter Zeit sehr auf Action-Spiele spezialisiert. Wird das so bleiben?

Andrew: Gewiß werden wir auch weiterhin Action-Spiele machen. Aber auf den 16-Bit-Computern wollen wir uns an komplexere Programme wagen. Wir nennen sie bei uns intern "Adventure-Movies". Es sind Action-Spiele mit mehr Handlung und vielen Puzzles und filmartiger Grafik. Sie sind am ehesten mit Action-Adventures vergleichbar.

POWER PLAY: Wird es von Hewson mal eine Spielautomaten-Umsetzung geben?

Andrew: Ich glaube nicht; das wäre verschwendetes Talent. Ich halte sowieso nichts von Spielautomaten. Wenn da die Programmierer ein technisches Problem haben, dann kaufen die einfach noch mehr Chips. Die 3D-Grafik ist zu langsam? Nimm den neuen Grafik-Chip. Du brauchst mehr Sound? Hier sind noch ein paar MByte RAM. Ein Computer-Programmierer kann das nicht, der hat eine festgesetzte Hardware und das war's. Deswegen glaube ich, daß Computer-Programmierer viel besser sind als die Spielautomaten-Kollegen.

POWER PLAY: Wo sieht Andrew Hewson die Zukunft der Computerspiele?

Andrew: Ich glaube, daß gute Computerspiele nach und nach andere Medien verdrängen werden. Die Produzenten in Hollywood sind sich nicht bewußt, was auf sie zukommt. Wenn die Hardware und Software in den nächsten Jahren so gut wird, wie viele es erwarten, dann haben Kinobesitzer und Videotheken nichts mehr zu lachen. Denn wer schaut sich schon passiv einen Film an, wenn er für das gleiche Geld aktiv die Hauptrolle übernehmen kann? *bs*

Rocket Ranger

Moment mal, wer will denn da die Menschheit erobern? Wie gut, daß es Rocket Ranger gibt, um solchen Unfug zu verhindern.

Amiga (C 64, MS-DOS)
59 bis 89 Mark (Diskette) ★ Cinemaware

Grafik	83
Sound	82
Power-Wertung	73

Wir schreiben das Jahr 1990. Über Nacht taucht ein fremder Himmelskörper in der Erdumlaufbahn auf. Von diesem neuen Mond starten Raumschiffe, die fleißig mit der Welteroberung beginnen. Die Invasoren nisten sich in Mitteleuropa ein und holen zum großen Schlag gegen den Rest der Menschheit aus. Dazu brauchen sie allerdings Lunarium-Bomben, die sie auf ihrem Mond noch herstellen und rüberschicken müssen. Alle Versuche, diesen Mond anzugreifen, scheitern an einem geheimnisvollen Schutzschild. Die Zeit wird knapp, und ein echter Held ist jetzt gefragt. Superman ist in Rente gegangen, und Starkiller hat Urlaub... wie gut, daß es noch "Rocket Ranger" gibt!



Ein kleiner Faustkampf unter Feinden (Amiga)

Rocket Ranger ist der unbekannte Superheld von nebenan. Doch jetzt hat er es in der Hand, die Welt zu retten. Von seinem Stützpunkt in den USA aus kann er eine Weltkarte studieren und die Fortschritte der außerirdischen Eroberer beobachten. Agenten verraten unserem Helden, in welchen Ländern Stützpunkte und Depots der Aliens liegen. Rocket Ranger hat gute Gründe, hier kleine Raubzüge zu versuchen. Sein Fortbewegungsmittel ist ein Raketenrucksack, der nur mit Lunarium-Energie funktioniert. Die kann man nicht im Supermarkt um die Ecke kaufen, sondern muß den Außerirdischen weggeklaut werden. Früher oder später muß Rocket Ranger den Mond der Aliens erreichen, doch vorher darf er sich verschiedene Raketenteile ebenfalls mühsam zusammenmopsen. Damit nicht genug: Die Invasoren entführen den genialen Wissenschaftler Otto Barnstorff und dessen liebreizende Tochter Jane. Nach einer Gehirnwäsche wollen sie Barnstorff dazu zwingen, sie bei ihren finsteren Plänen zu unterstützen. Rocket Ranger kann gleich ein paar Superhelden-Überstunden einplanen, denn auch diese Entführung muß er vereiteln.

Die verschiedenen Missionen entpuppen sich als abwechslungsreiche Action-Einlagen. Mal muß Rocket Ranger in einer 3D-Ballersequenz einen heißen Luftkampf heil überstehen, sich den Weg zu einem Lunarium-Depot freischießen oder eine Wache im Faustkampf bezwingen. Diese "Spiele im Spiel" verlangen alle ein wenig Übung. Neben der Action kommt auch die Taktik nicht zu kurz. Unser Superheld muß genau seine nächsten Schritte planen, will er nicht kostbare Zeit verlieren. Spielstände können gemeinerweise nicht gespeichert werden. *hl*



Hier stimmt vor allem die Story, eine gewitzte Helden-Persiflage mit allen Klischees, die man aus dem Kino kennt. Die Qualität der Grafiken schwankt zwischen gut und sehr gut. Starke Soundeffekte und viele hervorragend komponierte Musikstücke tun ihr übriges, um für packende Spannung zu sorgen. Auch die ewig langen Diskettenzugriffe, ein Übel vieler Cinemaware-Spiele, wurden entschärft. Die Nachlade-Wartezeiten bei Rocket Ranger sind erträglich.

Ein Manko stört mich etwas: Hat man das Spiel einmal geschafft, ist die Motivation zu einem wesentlichen Teil dahin. Verliert man, bekommt man nicht mal eine Punktzahl oder einen anderen Gradmesser angezeigt, an dem man seine Leistung ablesen kann. Amiga-Besitzer, die bei einem Computerspiel großen Wert auf gute Aufmachung und Atmosphäre legen, werden's verschmerzen und an dem Programm ihren Spaß haben.



Schau an, was haben wir denn da? Man nehme einen gut abgehangenen Flash Gordon, einen Stapel alter Comics, ein paar Geschicklichkeitsspiele, einen Schuß "Afterburner" und schüttle ein wenig: Schwupp, schon haben wir einen Rocket Ranger-Cocktail, der vortrefflich mundet.

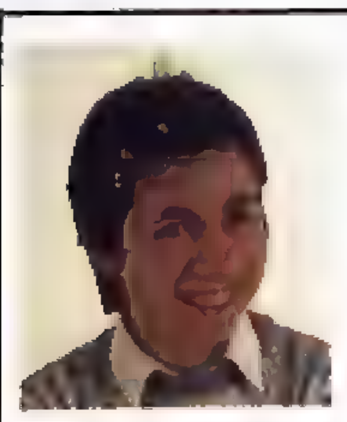
Grafik und Sound sind Spitzenklasse. Wer sich nicht daran stört, daß sich hinter der tollen Aufmachung recht normale Action- und Taktik-Spielereien verbergen, wird sicher ein Rocket-Ranger-Fan. Ich bin's schon.

Mit diesem Zeppelin soll Professor Barnstorff entführt werden (Amiga) ▼





Was raschelt denn da im Unterholz? (ST)



Zugegeben, das Scrolling der ST-Version ruckelt ganz schön. Aber anders als bei vielen Action-Spielen stört das hier nicht so sehr. Das Spieltempo ist derart flott, daß man dieses Ruckeln ganz vergißt.

Das Programm gefällt mir deswegen so gut, weil die Gegner sich recht intelligent verhalten und nicht einfach sture Formationen fliegen, wie bei vielen anderen Actionspielen jüngeren Datums. Die "Rückkehr der Jedi-Ritter" ist nicht sehr einfach; auch geübte Spieler werden nicht auf Anhieb den ersten Level schaffen. Die einzelnen Phasen sind zwar nur mäßig abwechslungsreich, machen aber durch die wechselnden Angriffstaktiken immer wieder Spaß. Die Jedi-Ritter sind somit ein würdiger Abschluß der Star-Wars-Serie. Das Programm sollte auch auf dem C 64 eine gute Figur machen.

Rückkehr der Jedi

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Domark

Grafik	70	
Sound	69	
Power-Wertung	70	

Das dritte und letzte Computerspiel der "Krieg der Sterne"-Trilogie hat nichts mit 3D-Vektor-Grafik zu tun, wie seine beiden Vorgänger.

Das Spiel ist in vier Abschnitte eingeteilt: In Phase 1 steuern Sie Prinzessin Leia, die mit einem Speeder-Bike (eine Art Motorrad) durch den Wald von Endor braust. Dabei muß sie die imperialen Verfolger abschütteln. Entweder steuern Sie Leia geschickt genug, daß die Verfolger in Bäume und Fallen hineinrasen, oder erwischen die Häscher mit einem gekonnten Laser-Schuß.

Phase 2 und 3 gehören zusammen: Zum einen steuern Sie in der Rolle von Chewbacca einen gekaperten "Walker" des Imperiums und weichen Fallen und anderen Walkern aus; zum anderen übernehmen Sie die Kontrolle über das Raumschiff "Rasender Falke", in dem Lando Calrissian den Angriff gegen den Todesstern leitet. Zwischen diesen Teilen wird mehrere Male hin- und hergeschaltet, bis Chewbacca einen Schutzschirm-Generator zerstören konnte. Dann geht es in die letzte Phase, in der Lando den Falken durch ein Tunnelsystem im Todesstern zum Hauptreaktor lenkt, diesen zerstört und schleunigst flieht. Danach geht das Spiel mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad von vorne los. Verwegene Rebellen können das Spiel auch auf dem dritten oder fünften Level beginnen. *bs*

Fusion

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	48	
Sound	39	
Power-Wertung	49	

Da düsen Sie, nichts Böses ahnend, mit Ihrem kleinen Raumschiff durch einen verlassenen Sektor der Galaxis, und schon erreicht Sie ein Hilferuf. Anscheinend sind Sie der einzige Mensch in der Nähe, der von einem kleinen, namenlosen Planeten eine Fusionsbombe abholen kann, die für die Sicherheit der Galaxis lebensnotwendig ist. Der Planet ist aber nicht ungefährlich, denn hier sind schon seit längerem feindliche Truppen stationiert.

"Fusion" ist ein Ballerspiel mit einem Hauch Strategie. Sie steuern eine Raumschiff/Panzer-Kombination über 13 unterschiedliche Landschaften. Die Landschaften sind untereinander mit Ausgängen verbunden und können in jeder beliebigen Reihenfolge besucht werden. Die neun Bombenteile und einige Extras für Ihr Schiff sind hier versteckt.

Oft sind Ausgänge, Extras und Bombenteile durch Hindernisse blockiert. Diese Hindernisse sind nur durch Betätigen eines Schalters zu entfernen. Nur der kleine Panzer kann diese Schalter aktivieren; doch um den Panzer abzukoppeln, muß Ihr Raumschiff auf einer freien Fläche landen. Sie suchen also laufend nach günstigen Wegen, um Hindernisse auszuschalten, und wehren sich gegen Angriffe. *bs*



Mit Ruckel-Scrolling auf gefährlicher Bombensuche (Amiga)



Wer hier ein Spiel erwartet, das den Amiga voll ausnutzt, wird von "Fusion" enttäuscht sein. Wieso das Scrolling so schrecklich ruckeln muß, wissen nur die Programmierer. Auch der "Cinemascope"-Effekt stört hier besonders: Das Spielfeld ist ein sehr schmaler, aber langer Streifen, so daß man beim Flug nach oben und unten nicht viel sehen kann. Glücklicherweise ist das Spielprinzip ganz ordentlich ausgedacht. Die Idee der Schalterketten kam zwar schon in anderen Spielen vor (zum Beispiel "Spindizzy"), gekoppelt mit der Ballerei und der schön gezeichneten Grafik läßt man sich doch öfters auf ein Spielchen ein. Die 13 Level bieten zwar unterschiedliche Grafik und einige unterschiedliche Puzzles, aber Variationen bei den Gegnern vermißt man. Es greifen immer die gleichen fünf Sprites auf dieselbe Art und Weise an.

Insgesamt macht Fusion den Eindruck eines recht halbherzigen Versuchs, ein Amiga-Spiel zu programmieren. Technisch und spielerisch hätte man viel verbessern können. So reicht es nur zum Mittelmaß.

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEH



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde — von Kassette oder Diskette — mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **WARP 25: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER — LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Beinhaltet Warpfastload, Warpfastsave, Scratch, Filecopy, Formatwandlung. Zusätzlich normales Turbo zur Kompatibilitätssteigerung. Warpfiles werden automatisch erkannt. Dadurch keine speziellen Befehle notwendig. Turbo- und Warpfiles können auch ohne Action Replay geladen werden!
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab — funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z.B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite — 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINESAVE usw. PRINTERLISTER — listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

*WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit **DISK** und **KASSETTE** zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).*

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. **DM 19,-**

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ABER DAS IST NOCH LANGE NICHT ALLES... JETZT ERHÄLTLICH
ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Enthält alle Optionen von Action Replay MK V sowie 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

- **ERWEITERTER MONITOR:**
Action Replay MK IV 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.
Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme

- **INTELLIGENTE HARDWARE:**
Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

- **RAM LOADER:**
Zusätzlich zu WARP 25 ist AR4 Professional in der Lage, auch normale Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.

DM 119,–

Das Original-Modul von DATEL-Electronics aus England!! (erkennbar an dem LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor – einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme **DM 29,–**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

ALLEINVERKAUF FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS HOLLAND

Baustraße 4, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.
NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

BESTELLUNG FÜR HOLLAND:

C. COLI, HOEVENBOS 272, 2716 PX ZOETERMEER, TEL. 079/517710

DISTRIBUTOR FÜR DIE SCHWEIZ UND ÖSTERREICH GESUCHT

Pac-Mania

Haltet Eure Väter fest: Superstar Pac-Man, der sich vor vielen Jahren in die Herzen der Spiele-Freaks gemampft hat, startet ein neues Abenteuer.

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Wertung	Punkte
Grafik	76
Sound	75
Power-Wertung	74

Kaum in den Arcade-Hitlisten etabliert, gibt's von "Pac-Mania" die Computer-Umsetzungen. Wie eh und je muß Pac-Man durch verschiedene Labyrinthe hetzen und alle in den Gängen verstreut liegenden Pillen aufmampfen. Natürlich sind auch die flinken Gespenster, die Pac-Man auf Schritt und Tritt folgen, wieder mit von der Partie. Zum Glück gibt's in jedem Labyrinth ein paar Kraftpillen. Nach dem Verzehr verleihen sie Pac-Man für kurze Zeit übernatürliche Kräfte. Nun kann er seinerseits Jagd auf die Gespenster machen.

Gegenüber dem Original "Pac-Man" weist Pac-Mania drei wesentliche Unterschiede auf. Die Spielfelder sind jetzt so groß, daß immer nur ein Teil des Labyrinths sichtbar ist. Außerdem sieht man es diesmal von schräg oben, was einen 3D-Eindruck vermittelt. Schließlich hat Pac-Man im Lauf der Zeit ein neues Talent entwickelt: er kann jetzt springen. Wenn unser Held von den Gespenstern in einer Ecke des Labyrinths eingekesselt wird, hüpft er einfach über sie hinweg und rettet sich vor den Plagegeistern. Leider springen ab Runde 4 auch die Geister...

Von der Amiga-Umsetzung lag uns leider nicht die endgültige Version vor. Eines ist aber jetzt schon sicher: Sie wird gegenüber der ST-Umsetzung deutlich aufgepeppt. Während auf dem ST nur knapp zwei Drittel des Bildschirms scrollen, nimmt beim Amiga das Spielfeld den kompletten Bildschirm ein. Außerdem ist die Grafik farbenfroher und sieht dadurch noch besser aus. In der nächsten *POWER PLAY* werden wir die Bewertung der Amiga-Version nachholen. *mg*

Pac-Man feiert ein glanzvolles Comeback in 3D (ST)



Gut gehüpft ist halb gewonnen: Jetzt hilft nur noch ein beherzter Sprung über die Geister (ST)



Jetzt kann ich endlich wieder ruhig schlafen. Ich bin heilfroh, daß Grandslam die ST-Umsetzung von Pac-Mania, einem meiner absoluten Lieblings-Automaten, so gut gelungen ist. Der Programmierer kann sich bei mir einen freundlichen Händedruck zur Belohnung abholen. Große spielerische Unterschiede zum Arcade-Original sind mir nicht aufgefallen. Das Scrolling ist zwar etwas langsam, aber relativ fließend und erfüllt vollkommen seinen Zweck. Pac-Man-Fans, die einen ST haben, sollten schon mal die Sparbüchse suchen.

Ich warte jetzt sehnsüchtig auf die Amiga-Version. Ein fortgeschrittenes Demo, das wir gesehen haben, sah dem Automaten zum Verwechseln ähnlich. Endlich nützt jemand die speziellen Amiga-Features (Hardware-Srolling, mehr Farben als der ST) aus.



Respekt, meine Herren. Daß die Umsetzung des relativ neuen Pac-Mania-Spielautomaten so gut gelingen würde, hätte ich nicht gedacht. Die ST-Version macht fast so viel Spaß wie der Automat (und man muß nicht dauernd Markstücke nachschmeißen). Kompromisse mußte man nur bei der Geschwindigkeit und dem Schrumpf-Screen machen: vom Spielfeld ist immer nur ein relativ kleiner Teil zu sehen. Pluspunkte gibt's für das sanfte Scrolling und die witzige Musik.

Die ST-Version von Pac-Mania ist kein Programm, mit dem ich mich stundenlang am Stück beschäftige. Ich lade es aber immer wieder mal, um mich ein paar Runden lang durch die Labyrinthe zu mampfen. So einfach das Spiel ist, irgendwie macht es einfach Spaß. Auf die Amiga-Umsetzung bin ich sehr gespannt, denn sie verspricht noch besser zu werden.

Leben und sterben lassen

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Domark/Elite

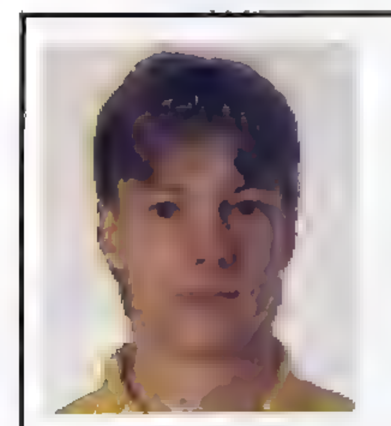
Grafik	75	
Sound	58	
Power-Wertung	68	

Der berüchtigte Gangsterboß Mr. Big, hinter dem der britische Geheimdienst schon lange her ist, will groß in den Drogenmarkt einsteigen. Superspion James Bond, dessen Rolle Sie im Computerspiel zum Kino-Klassiker "Leben und sterben lassen" ("Live and let die") übernehmen, soll ihm das Handwerk legen. Dummerweise sind Mr. Bigs Stützpunkte nur auf dem Wasserweg zu erreichen. Also rein ins Motorboot und ab geht die Post.

Es gibt vier verschieden schwere Strecken, die jeweils in fünf Abschnitte unterteilt sind. Neben Treibstoff-Fässern, die man durch Überfahren aufsammeln sollte, treiben auch allerhand gefährliche Gegenstände auf dem Wasser. Die meisten können Sie mit einem gezielten Schuß wegpusten, andere müssen mit einer Rakete zerstört werden. Für Waffen-Nachschub ist ein Hubschrauber zuständig, der ab und zu auftaucht und ein kleines Päckchen mit explosivem Inhalt abwirft. Angreifende Flugzeuge, feindliche Motor- und U-Boote, Felsen, getarnte Minen, Baumstämme sowie dunkle Tunnels sorgen zudem für Action. *mg*



Edle 3D-Grafik, aber nur vier verschiedene Strecken (ST)



Technisch ist "Leben und sterben lassen", das mich vom Spielprinzip etwas an "Buggy Boy" erinnert, eine Klasse für sich: sehr schnelle, schön gezeichnete und fließend animierte 3D-Grafik vom Feinsten. Das Programm ist das bislang beste "Road Blasters"-ähnliche Spiel für den Atari ST. Anfangs habe ich es sehr oft und gerne gespielt. Trotzdem kann ich kein "Gut" vergeben, da die Spielmotivation zu schnell abflaut. Nach wenigen Minuten Bootfahrt kennt man fast das ganze Spiel. Während bei Buggy Boy jede Situation durch schnelle Reaktionen zu meistern ist, muß man hier Teilstrecken auswendiglernen, um sie unbeschadet zu überstehen.

Speedball

Wenn Ihnen Eishockey zu langsam und Football zu friedlich ist, sind Sie reif für die härteste Sportart der Galaxis: Bahn frei für Speedball!

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Image Works

Wertung	Punkte
Grafik	80
Sound	71
Power-Wertung	82

Eine Sporthalle aus Stahl. Zwei Mannschaften, die aus je fünf Spielern bestehen. Knallharte Burschen, groß, grimmig, in Schutzpanzer gezwängt. Eine Metallkugel wird aufs Spielfeld geschossen. Die Menge tobt, das Match beginnt: "Speedball" begeistert Menschen (und Aliens) im ganzen Universum.

Jedes Team setzt alles daran, die Metallkugel möglichst oft in das Tor des Gegners zu werfen. Ein Torhüter, der den Ball sofort in die gegnerische Hälfte schießt, wenn er ihn berührt, will das natürlich verhindern. Sie steuern immer den Spieler Ihrer Mannschaft, der dem Ball am nächsten ist. Zur Verdeutlichung ist er außerdem mit einem Fadenkreuz gekennzeichnet, das blinkt, wenn die Spielfigur in Ballbesitz ist. Drückt man den Feuerknopf ganz kurz, wird der Ball flach nach vorne geschossen. Hält man den Knopf etwa eine Sekunde lang gedrückt, wirft der Spieler den Ball in die Luft.

In einigen Situationen lohnt es sich, mal einen Paß zu versuchen. Durch geschickte Kombinationen kann man den Ball förmlich ins gegnerische Tor tragen. Auf dem Spielfeld tauchen per Zufall immer wieder mal Extrasymbole auf, die Sie einsammeln sollten. Mit den Symbolen, auf denen keine Buchstaben zu sehen sind, kann man sich vor Beginn des nächsten Matches etwas kaufen. Sie können zum Beispiel Kraft und Geschick des gegnerischen Teams reduzieren oder den Schiedsrichter bestechen. Die neun verschiedenen Buchstabensymbole wirken hingegen sofort, nachdem man sie aufgesammelt hat. Je nach Buchstabe werden die Gegenspieler ein paar Sekunden lang eingefroren oder langsamer. Ein Extra verhindert, daß die Gegenspieler Ihnen den Ball abnehmen können, ein anderes läßt eine Mine herumschwirren, die alle Gegner bei Berührung umhaut.

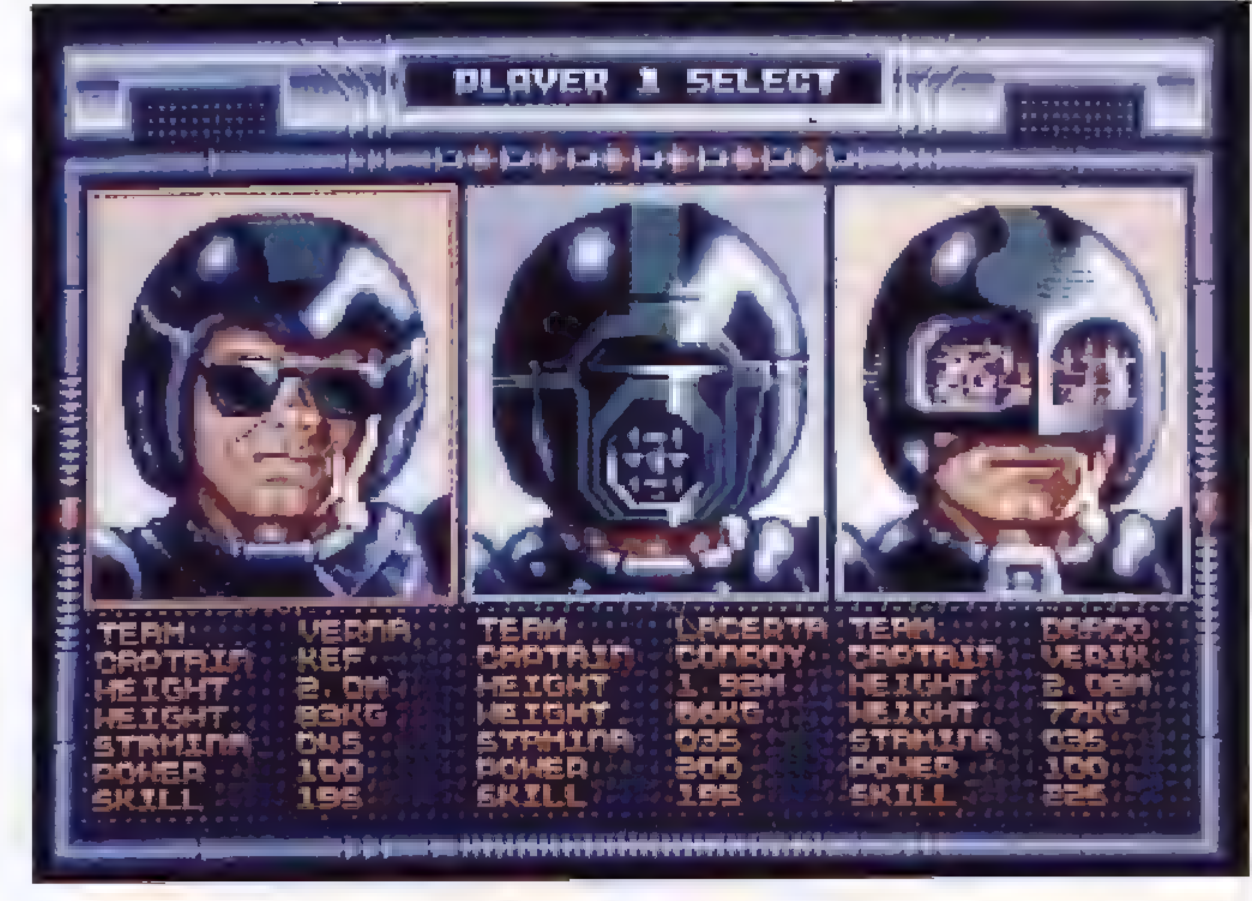
Speedball bietet einen feinen Liga-Modus für Solo-Spieler. Sie treten hier gegen zehn unterschiedlich starke Computer-Teams an. Für jeden Sieg gibt's 100, für jedes Unentschieden 20 und für jedes geschossene Tor 5 Punkte. Wer keine Liga-Lust verspürt, kann sich der Reihe nach mit den Computerteams messen: Zunächst bekommt man die einfachen Mannschaften als Gegner vorgesetzt. Wer gewinnt, darf sich dann am nächststärkeren Team versuchen. Selbstverständlich gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus. Sie können bei Speedball einen Spielstand auf Diskette speichern und wieder laden, was gerade beim Liga-Modus sehr praktisch ist. *hl*



Bei "richtigen" Sportarten gibt's immer wieder mal Leerlauf, doch Speedball hält, was sein Name verspricht. Auf dem vertikal scrollenden Spielfeld gibt es fast nur gefährliche Torszenen. Der Speedball-Champion braucht sehr gute Reaktionen, etwas Glück und Taktik beim Einsatz der Extrasymbole. Das unkomplizierte Spielprinzip macht irre viel Spaß: was will man mehr?



Endlich ein Fußball-ähnliches Sportspiel mit Rasse und Klasse für 16-Bit-Computer. Speedball macht aber dank vieler neuer Features enorm viel Spaß. Die Steuerung der Roboter ist hervorragend und schnell erlernt. Mir ist allerdings unverständlich, warum es keinen Liga-Modus für mehrere Spieler gibt. Außerdem hätte man dem Ball eine andere Farbe als grau geben sollen.



Vor jeder Partie werden Sie über die Stärken des Gegners informiert (ST)



Versuche ich das Extrasymbol zu erwischen oder riskiere ich lieber einen Schuß aufs Tor? (ST)

Powerplay Hockey

C 64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	63
Sound	66
Power-Wertung	77



Heiße Torszenen auf kühlem Eis (C 64)

Powerplay Hockey (Namensähnlichkeiten mit einer bestimmten Computerzeitschrift sind rein zufällig) ist die neueste Eishockey-Simulation für den C 64. Auf dem Eis stehen sich immer die Teams der USA und der Sowjetunion gegenüber. Ideologische Probleme gibt's aber keine, weil beide Mannschaften gleich stark sind und man sich aussuchen kann, welches Team man steuert. Zwei Spieler können gegeneinander antreten. Wer alleine spielt, darf sich mit dem Computergegner messen. Die Spielgeschwindigkeit, die Länge eines Drittels und die Anzahl der Feldspieler können vor Beginn eines Matches eingestellt werden. Sie steuern immer den Mittelstürmer Ihres Teams, der passen, schießen und checken kann. Zu viele Fouls werden mit der Verbannung auf die Strafbank bestraft. Während eines Spiels können Sie zwischen drei unterschiedlich starken Angriffsreihen umschalten. In jeder Drittelpause wird eine Statistik eingeblendet. Sie zeigt, welche Spieler wie oft aufs gegnerische Tor geschossen haben. *hl*



Wem der Klassiker "Superstar Ice Hockey" zu kompliziert und strategielastig ist, sollte sich an "Powerplay Hockey" halten. Das neue Sportspiel verzichtet auf den ganzen Taktik- und Liga-Kram und bietet sportliche Action pur. Die gute Steuerung und der hohe Spielwert können bei diesem Programm überzeugen. Elegante Rückpässe, donnernde Schlagschüsse und Checks in allen gängigen Größen werden mit Leichtigkeit ausgeführt. Mit schönerer Grafik, mehr Computergegnern und einem guten Liga-Modus hätte "Powerplay Hockey" zu einem Spitzenspiel werden können.

So ist es trotz einiger Schönheitsfehler eine gradlinige, kurzweilige Eishockey-Simulation, die Fans dieser Sportart nicht enttäuschen wird. Vor allem beim Spiel zu zweit kehrt man immer wieder gerne zu diesem Programm zurück.

Minigolf

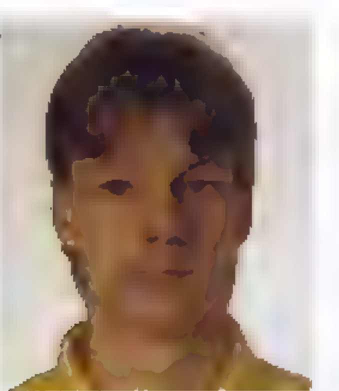
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
59 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Grafik	33
Sound	24
Power-Wertung	52

Während seit Jahren ein Golf-Spiel nach dem anderen erscheint, sind Minigolf-Simulationen noch recht selten. Bis vor kurzem stand "Mini-Putt", das für C 64 und MS-DOS-PCs erhältlich ist, ganz alleine da. Mit "Minigolf" kommt in diesen Tagen die erste Amiga- und ST-Umsetzung der beliebten Sportart auf den Markt.



Auf dem Anfängerkurs geht's noch gemütlich zu (ST)



Bei "Minigolf" wurde leider viel verschenkt. Es ist eine Schande, daß es nur zwei Kurse gibt (auch wenn weitere Kurs-Disketten angekündigt sind). Außerdem wurden die Hardware-Fähigkeiten der 16-Bit-Computer kaum ausgenützt. Weder Grafik noch Sound sind auf einem hohem Niveau. Selbst die spärlichen Hintergrundgrafiken sind lieblos gezeichnet.

Zum Glück ist die Aufmachung bei einer Minigolf-Simulation nicht alleine ausschlaggebend für den Spielspaß. Die Laufbahn des Balles ist sehr realistisch. Er hält sich exakt an die Vorgaben auf der Bahn. Man kann den Schlag also wirklich berechnen und es hängt nicht vom Zufallsgenerator ab, ob der Ball ins Loch rollt oder nicht. Minigolf macht vor allem dann Spaß, wenn man es in einer Gruppe spielt. Schade ist allerdings, daß man sich bei den Hindernissen nichts Spektakuläres hat einfallen lassen. Die lediglich immer verzwickter werdenden Labyrinth-Bahnen zeugen nicht gerade vom Einfallsreichtum der Programmierer.

Ein bis vier Spieler dürfen teilnehmen. Zur Auswahl stehen ein Anfänger- und ein Profikurs, die aus je achtzehn Bahnen bestehen. Den Profikurs darf man allerdings erst dann spielen, wenn der Anfängerkurs mit weniger als 51 Schlägen (das ist genau Par) abgeschlossen wurde.

Die Bahnen sieht man immer aus der Vogelperspektive. Wer will, kann sie sich auch von der Seite betrachten. Das ist oft sinnvoll, denn in dieser Einstellung erkennt man die Höhenunterschiede sehr gut. Aus der Sicht von oben sind sie nämlich nur durch Farbabstufungen kenntlich gemacht.

Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus. Via Fadenkreuz bestimmt man sowohl Schlagrichtung als auch Schlagstärke. Je weiter der Cursor vom Ball entfernt ist, desto kräftiger der Schlag. An Hindernissen machen dem Spieler neben Hügeln und Tälern oft schmale Röhren das Leben schwer. Im Profikurs erwarten ihn dann immer kompliziertere Labyrinthe, durch die er den Ball zaubern muß. *mg*



In Gelidia festgefroren? Die Icarus schmiert ab? Probleme mit den Aliens? Keine Panik: Schaut doch mal in die Power Tips

Diesmal gibt's wieder einen Tip des Monats. Andreas Saalbach hat den Cheat-Modus zu "Starglider II" ausgetüftelt. Der Tip stieß in der Redaktion spontan auf Begeisterung: Boris "Doc Bobo" Schneider verschwand mit der Starglider II-Diskette hinter seinem ST und wurde lange nicht mehr gesehen...

In der "Bard's Tale III"-Serie kommen wir diesmal an eine üble Stelle: die Dimension Gelidia. Euren Briefen nach zu urteilen, ist das die schwerste Stelle im ganzen Spiel. Weiter geht's auch mit "Julians Tagebuch", den Tips zu "The Feary Tale Adventure".

Danke für die vielen Briefe zu "Dungeon Master", auch wenn sie nicht immer schmeichelhaft ausfielen. Leider konnten wir aus technischen Gründen die Karten erst jetzt bringen; das Finale gab's ja schon das letzte Mal. Ich hoffe, daß jetzt Lord Chaos endlich der Vergangenheit angehört und Ihr ein Abenteuer mehr bestanden habt.

Ach ja, Martin und ich suchen immer noch nach einer guten Taktik, wie man bei "Adventures of Link" den netten Herrn nach Ganon besiegt — übrigens eine gemeine Falle. Hat jemand einen Tip für uns?

Viel Spaß mit den Power Tips wünscht Euch

Euer

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

Starglider II

Schneller als Andreas Saalbach aus Braunschweig kann man schwerlich sein. Kaum ist "Starglider II" auf dem Markt, schon hat er den Cheat-Modus des Programmierers herausgefunden. Das Tolle ist: Er funktioniert sowohl auf dem Amiga als auch auf dem Atari ST und ist schnell eingegeben. Mit diesem Cheat-Modus hat sich Andreas die Auszeichnung "Tip des Monats" (und die 500-Mark-Prämie) redlich verdient. So funktioniert der Trick:

— Man lädt das Spiel und startet es in gewohnter Weise.
— Jetzt fixiert man mit der Taste <F> das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms.
— Dann dreht man die Icarus (am besten ohne Beschleunigung) mit der Nase möglichst senkrecht nach unten. Man sollte nur noch die Planetenoberfläche sehen.
— Die <Backspace>-Taste drücken.
— Hier gibt man folgenden Satz (ohne die <SHIFT>-Taste zu drücken) ein: "were on a mission from god1" (wichtig: Die Eins hinter "god" nicht vergessen).
— Jetzt erscheint kurz die Versionsnummer auf dem Bildschirm; die Energiesäulen verändern sich und werden "eingefroren".
— Mit der Taste <K> kommt man zur vollen Bewaffnung. Noch ein Vorteil des Cheat-Modus: Die Raumstation der Egronen ist schon gebaut, und man ist praktisch unverwundbar.

BARD'S TALE III

(Teil 3)

Und? Alle Helden in den Startlöchern? Wir kommen diesmal an den Punkt, an dem wahrscheinlich die meisten von Euch festhängen. Ihr solltet Euch warm anziehen, denn wir betreten — der Jahreszeit entsprechend — die Dimension Gelidia. Gelidia ist eine Eis- und Steinwüste, in der es derartig kalt ist, daß man bei jedem Schritt ein paar Hit-Points verliert. Es ist ratsam, seine Magier mit einigen "Harmonic Gems" auszurüsten, damit sie die Lebenskraft der Party und ihre magische Energie auffrischen können. In der Dimension gibt es nur zwei wichtige Gebäude, der Rest der Landschaft ist ziemlich uninteressant:

OP — Outpost: Hier findet man das Tagebuch eines Toten, das durchaus lesenswert ist.

IK — Ice Keep: Dieser Bau mit

Im "Ice Keep" stößt man auf ein teuflisches Rätsel: Wie kommt man in die Türme?

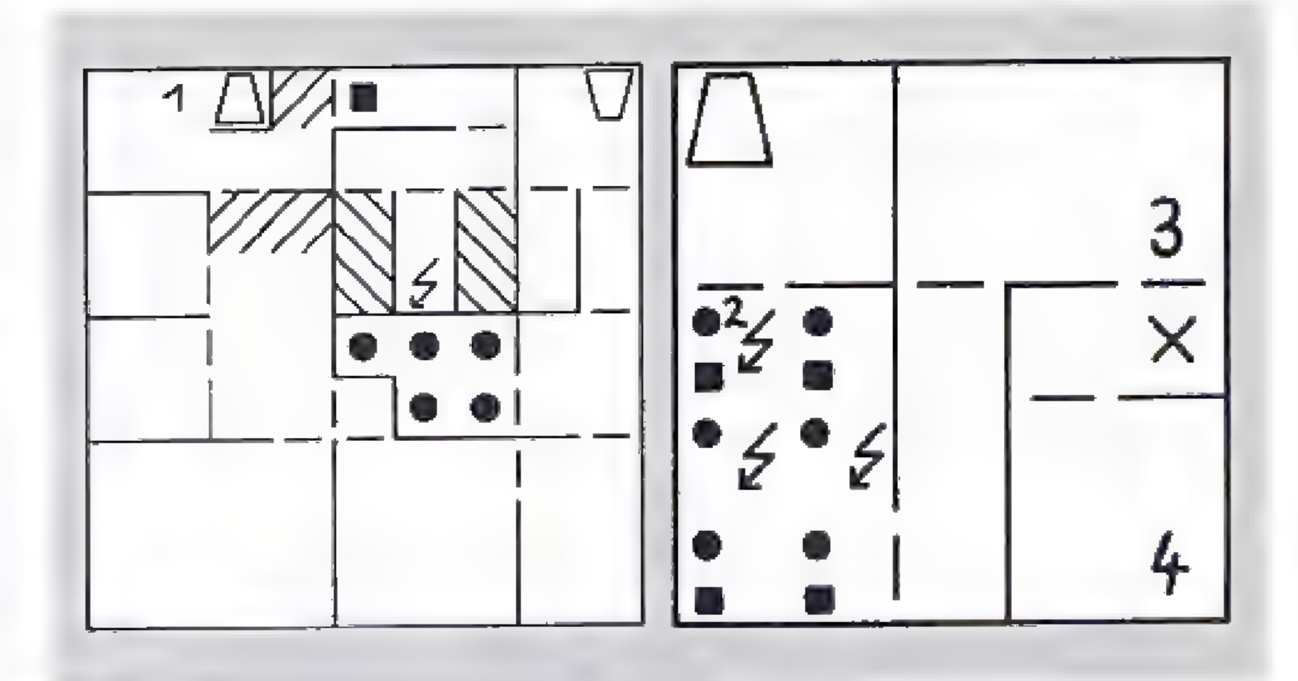
seinen drei Türmen ist Handlungsort des Abenteuers. Wer hier festsitzt und sich die Spannung nicht nehmen will, sollte es mit Magie versuchen. Die Sprüche, die an den Wänden stehen, lassen sich in Zaubersprüche übersetzen. Wenn man sie in der richtigen Reihenfolge auf die richtige Wand losläßt, gibt sie ein Portal frei und man kann die Türme betreten.

Lösungsweg:

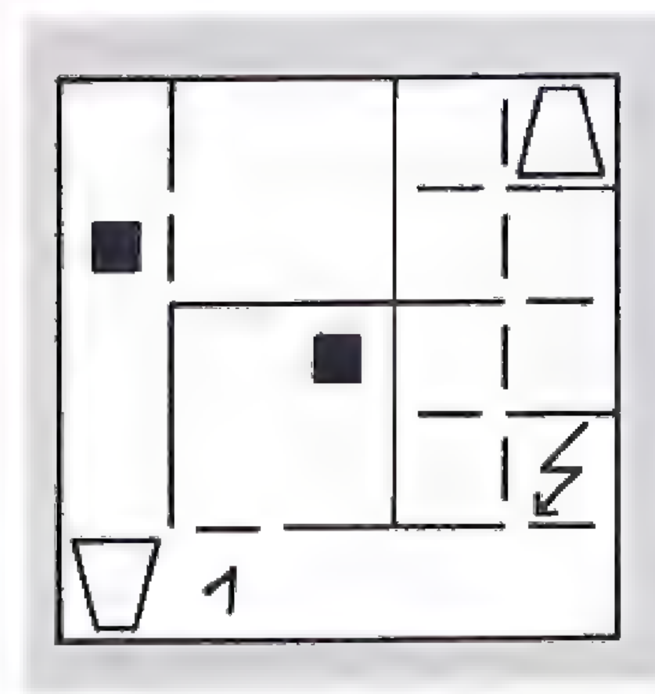
Zuerst besucht die Party den Outpost. Dort findet man einen Toten, der sich als der gefriergetrocknete Alendar herausstellt. Liest man sein Tagebuch, kommt folgendes heraus: Vor langer Zeit zog Alendar mit Lanatir aus, um das Böse zu besiegen. Leider starb Lanatir bei einem Angriff; der Rest der Party wurde von den Monstern schnell weggeputzt, nur Alendar blieb zurück. Er verstaute Lanatir und seine Besitztümer in einer Grabkammer. Dann versiegelte er die Eingänge mit Magie, setzte sich gemütlich hin und erfror. Aus seinen Aufzeichnungen geht hervor, daß der Zauber der Türen nur durch einen Gegenzauber gebrochen werden kann.

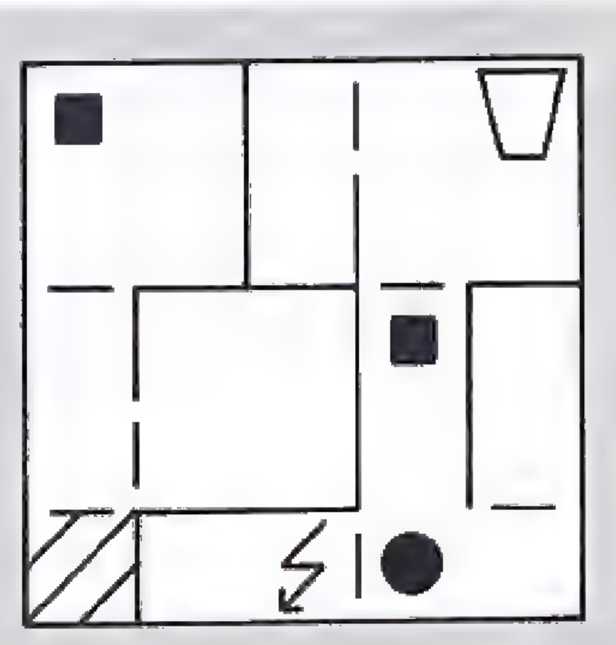
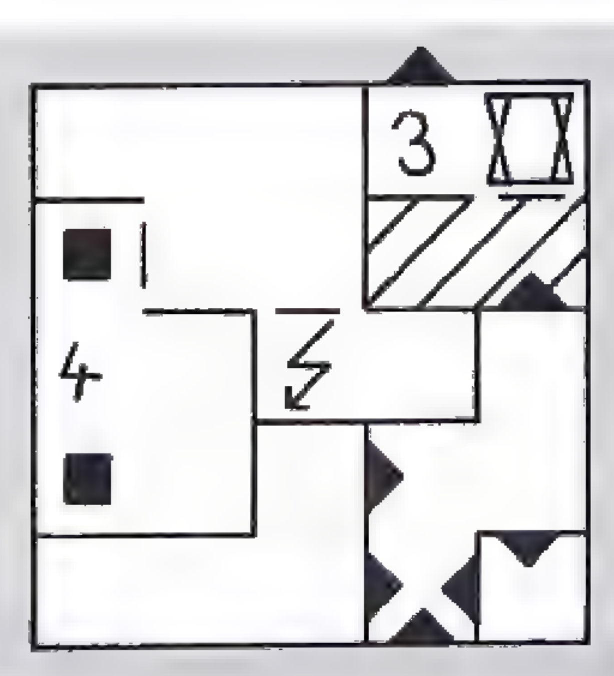
Im Ice Keep findet man an den mit "2" bezeichneten Stellen steinerne Wächter, die die Party nach einem Namen fragen. Wenn man hier "Alendar" eingibt, öffnet sich die Treppe zum oberen Feld, wo es außer Fallen und Punktverlust-Feldern nichts Wichtiges zu sehen gibt. Interessanter sind da schon die Felder im Ice Keep, die zu den drei Türmen führen. Außerdem gibt es noch den mit "3" bezeichneten Punkt, in dem sich drei leere Kreise befinden. Da die Türme nur zu betreten sind, wenn man vorher die richtigen Sprüche aufgesagt hat, sieht man sich ein wenig in der Gegend um und stößt schnell auf Hinweise.

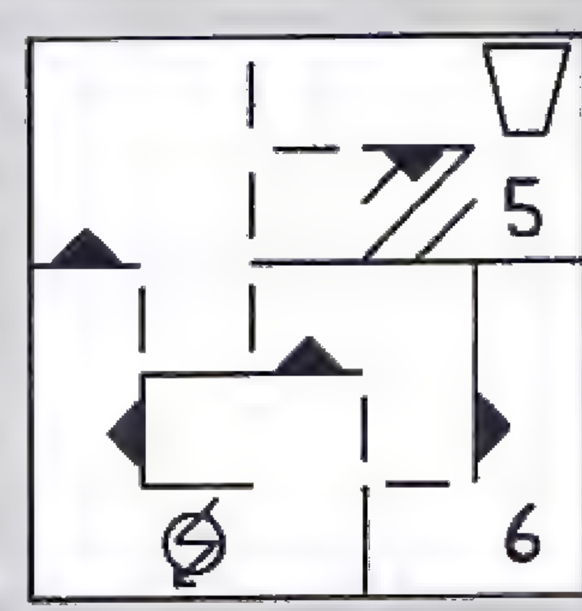
Das Portal zum "Grey Tower" öffnet sich, wenn man hintereinander die folgenden Zaubersprüche benutzt: INWO, WIHE, FOFO, INVI. Die Magie der Sprüche wird von der Wand aufgesaugt, und es öffnet sich der Zugang zum Turm.



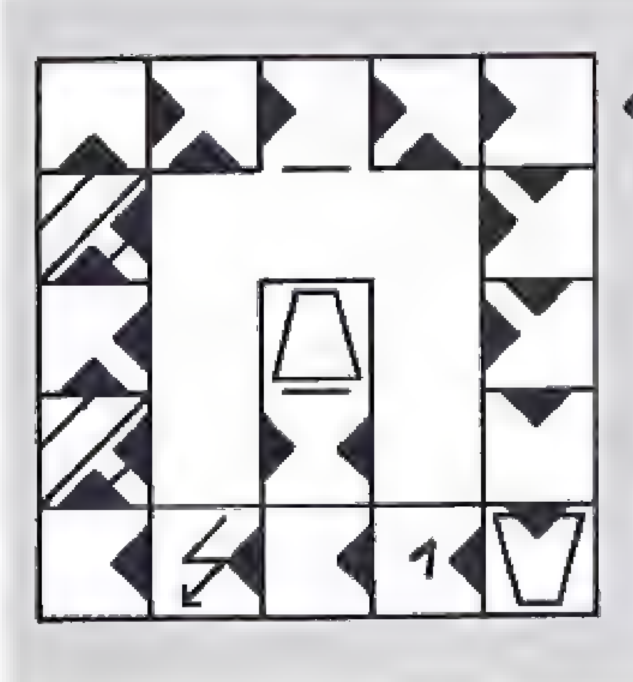
Im "Ice Dungeon" ist Lanatirs Grabkammer versteckt

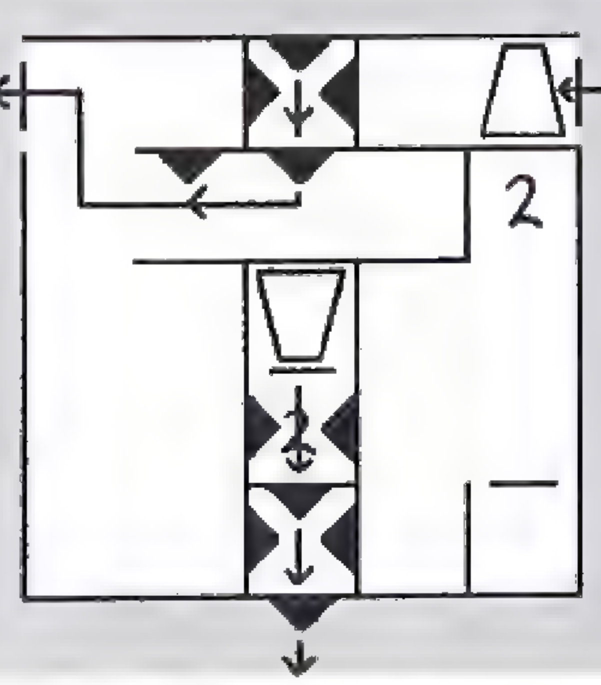


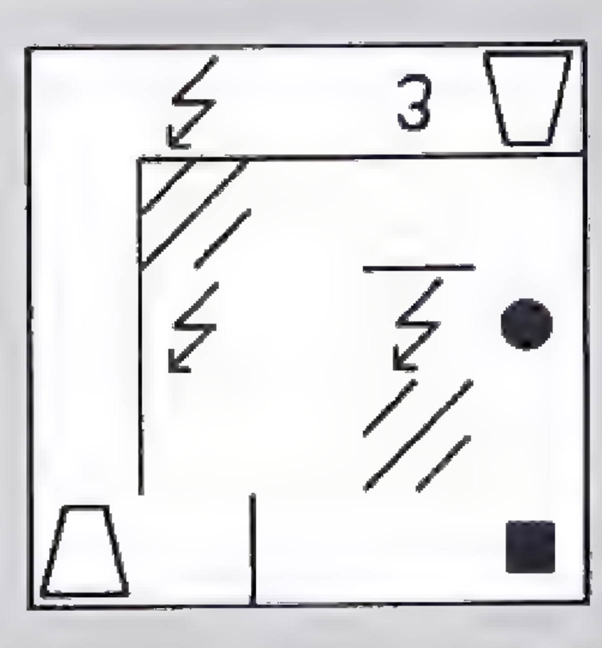



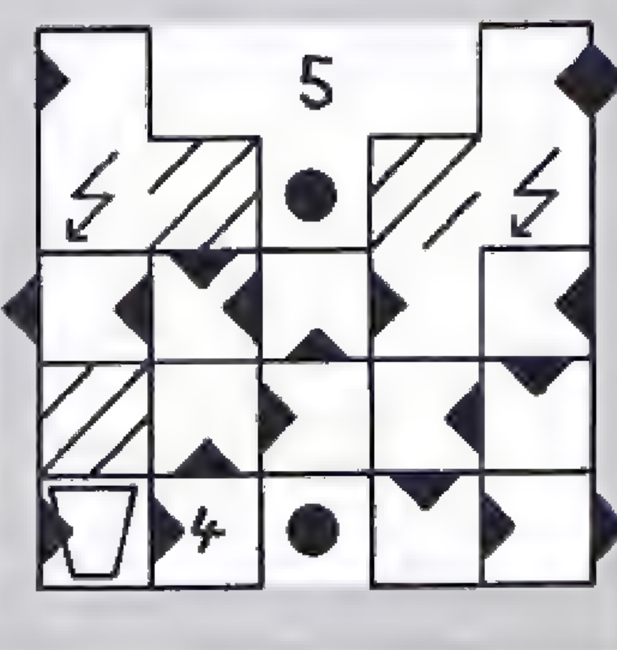


Linse gesucht? Im "White Tower" findet man sicher das Gewünschte

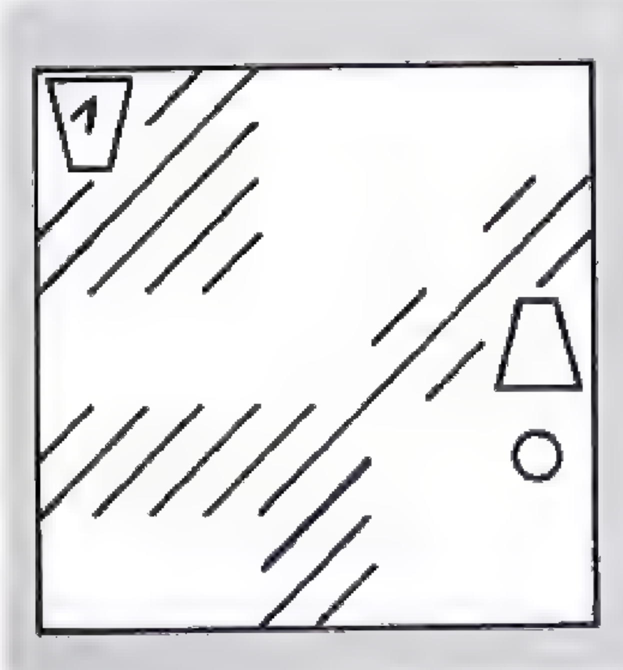


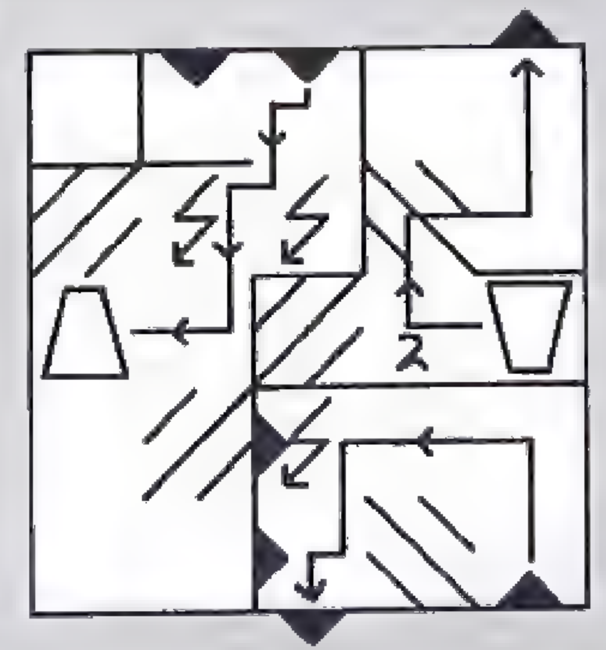


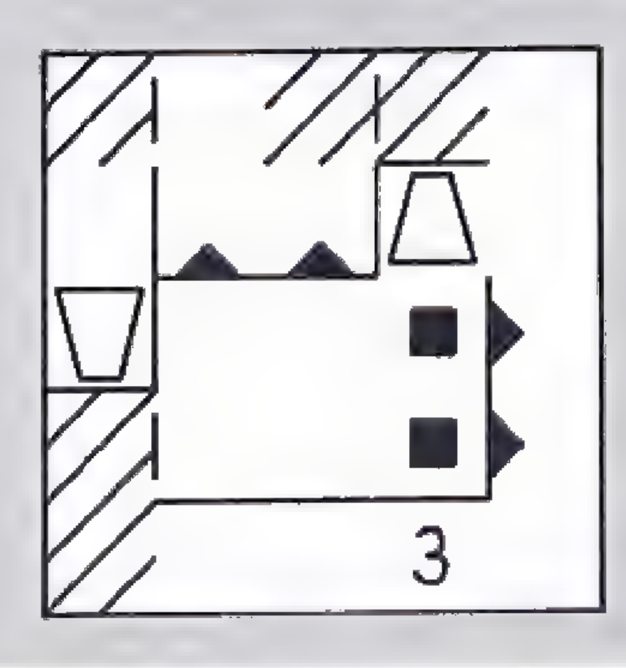


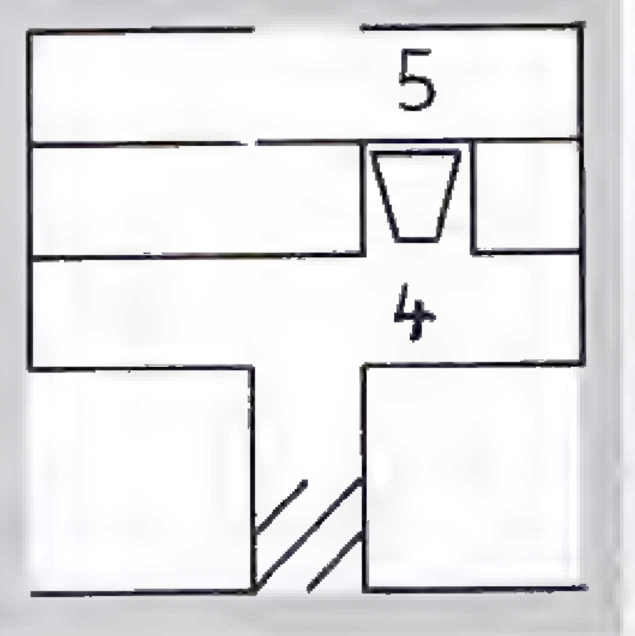


Im "Grey Tower" kommt man mit etwas Glück und scharfen Schwertern an die graue Linse









Die letzte Linse ist nicht mehr weit entfernt. Jetzt schnell zurück ins Ice Keep!

SUPER GAMES und MINI PREISE:

Das neue Versandhaus
hat alle aktuellen Spiele für
C64 (Disks)
AMIGA
ATARI ST
Personal Computer
Ab heute solltest Du Dir
kein einziges Spiel mehr kaufen,
ohne vorher mit unserem Katalog
ganz genau zu vergleichen!
Wir schicken Dir
sofort und gratis unseren
Katalog mit über 800 Games
für Deinen Computer-Typ.
Postkarte genügt.

SUPERGAMES: Maria Klinger Versand
Postfach 140380
8000 München 5

Go-To DATACENTER

	Discount Preishits	C64D	C64K	Amiga	St
1.	Indoor Sports	14,50			
2.	Bomb Jack	14,50			
3.	Breaker	14,50			
4.	Cholo	14,50	9,50		
5.	High Frontier	14,50	9,50		
6.	Starfox	14,50	9,50		
7.	Bride of Frankenstein	14,50			
8.	Hades Nebula	14,50	9,50		18,50
9.	Mario Brothers	14,50			
10.	Nemesis	14,50	9,50		
11.	Classix 1, 6 Spieledisk	14,50			
12.	Scary Monsters	14,50	9,50		
13.	Starglider	14,50	9,50		
14.	Deadringer	14,50			
15.	Power Pack, 10 Spiele	34,50	22,50		
16.	Death or Glory	14,50			
17.	Zynaps	14,50			
18.	Golden Path				18,50
19.	Space Shuttle				18,50
20.	Captain America	14,50			
21.	Computer Hits Nr. 3	14,50			
22.	Freddy Hardest	14,50			
23.	Side Wize	14,50			
24.	Star Paws	14,50			
25.	Nebulus	14,50			
26.	Red L.E.D.	14,50			
27.	Killer Ring	14,50			

SEGA ★ NEUHEITENSERVICE ab sofort!

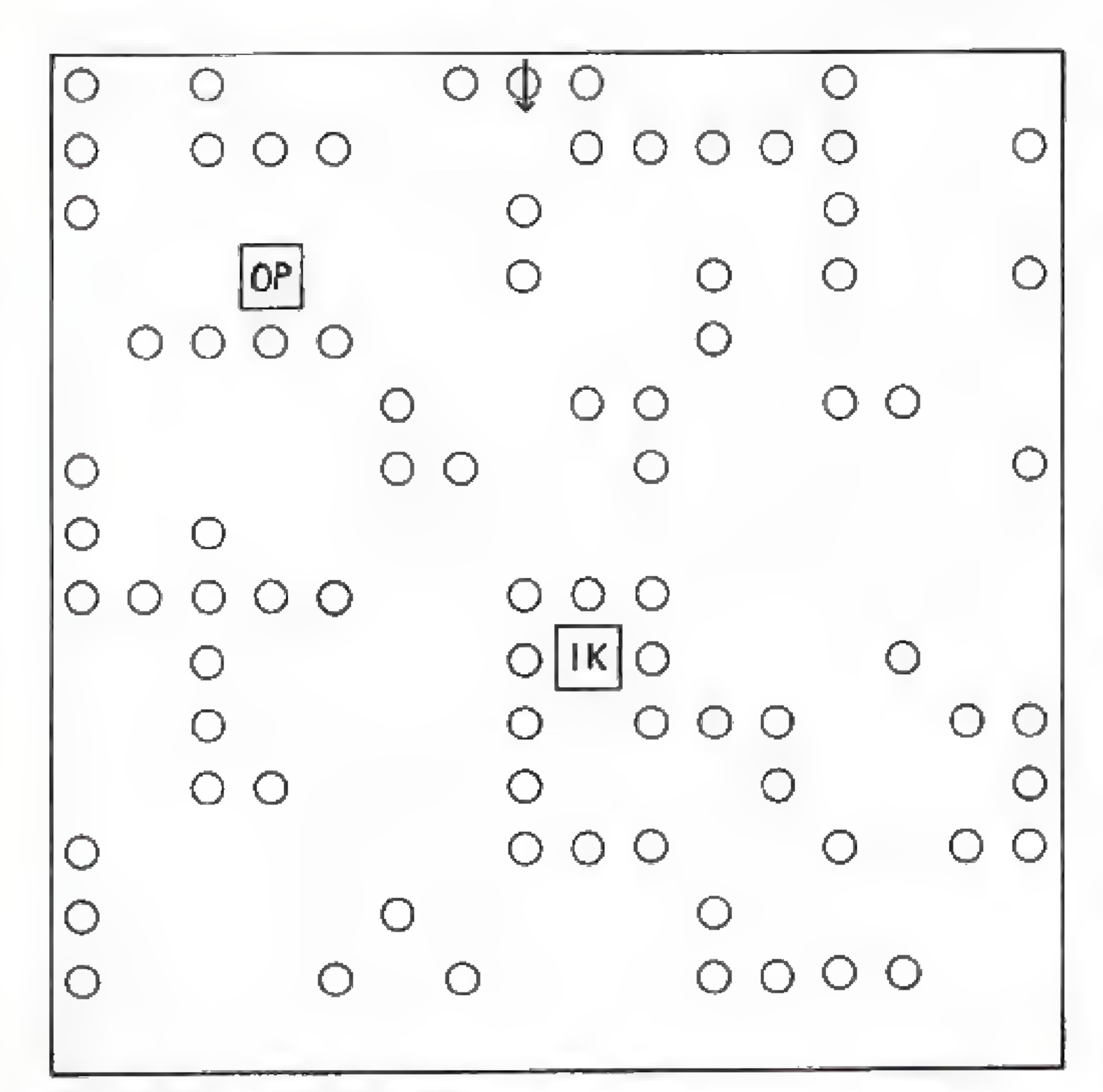
Weitere 1000 Softwarekombinationen vorrätig. Fordert unseren umfangreichen Softwarekatalog an.

Expreßbestellung Einsenden an: GO-TO Datacenter · Hohestraße 84 · 4600 Dortmund 1
☎ Hot Line: 02 31/10 26 34. Lieferung per Nachnahme.
Keine Versandkosten ab DM 100,- Auftragswert (sonst DM 5,-) oder gleich mitnehmen bei:

Go-To HELMSTUDIO

Berlin 12, Windscheidstraße 6, Tel. 0 30/3 24 19 41
Bielefeld 17, Oldentruper Straße 287, Tel. 05 21/20 53 22
Dortmund 1, Hohestraße 84, Tel. 02 31/10 26 34
Düsseldorf 1, Karl-Rudolf-Straße 167 b, Tel. 02 11/37 96 76
Frankfurt 1, Mainzer Landstraße 127 a, Tel. 069/25 27 57
Freiburg, Malteserordenstraße 1, Tel. 07 61/47 29 66
Hamburg 1, Klosterwall 4-6, Tel. 040/33 79 66
Hannover 1, Berliner Allee 13, Tel. 05 11/34 35 43
Köln 1, Hansa-Ring 102, Tel. 02 21/13 62 44
München 40, Schleißheimer Str. 207, Tel. 089/3 00 66 89
Nürnberg, Gibitzenhofstraße 16, Tel. 09 11/41 66 01
Stuttgart 1, Schwarenbergstraße 106, Tel. 07 11/26 58 06





Ziemlich frisch ist's in Gelidia ...

Hier findet sich im vierten Level eine abgeschlossene Zone, die nur per Teleporter zu erreichen ist. Am Punkt "5" im vierten Level kommt es zum Kampf mit den "Grey Wizards". Wenn man sie besiegt, bekommt man die "Smokey Lens", die man gut aufbewahren sollte.

Ähnlich verhält es sich mit den anderen Türmen. Beim "Black Tower" heißen die Zaubersprüche: GRRE, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI. Im vierten Level stößt man auf die "Black Wizards", die nach dem Kampf die "Black Lens" zurücklassen. Nun geht man weiter zum "White Tower", den man mit LEVI, ANMA, PHDO öffnet. Bei den weißen Magiern bekommt man die letzte, weiße Linse.

Jetzt legt man bei Punkt 3 die Linsen in die richtigen Kreise (mit dem "use"-Befehl), worauf sich der Zugang zum "Ice-Dungeon" öffnet. Nach einigen deftigen Prügeleien kommt man an den Punkt 3 in Level 2 an Lanatirs Grabkammer. Man betritt sie mit dem Wort "CALA". Dort findet man die Wand of Power und die Lanatirs Sphere, die man schleunigst nach Hause bringen sollte.

Man geht wieder zum alten Mann im Review Board, der über Lanatirs Tod gewaltig erschrickt und der Party neben einem saftigen Bonus den nächsten Auftrag erteilt. In der nächsten Folge geht es mitten in die Dimension Lucencia.

Trapdoor

Jan Henning aus Bruchköbel stieß bei einer Aufräumaktion auf das Kochbuch und eine wundervolle Karte zu dem Spiel "Trapdoor". Netterweise hat er uns beides sofort geschickt. Wir lasen mit wachsendem Erstaunen:

Ho-ho-ho, hier ist der Berk Meisterkoch. Keiner, der meine gegarten Schleimkugeln gegessen hat (Alf? Wer ist Alf?), wird bezweifeln, daß ich meine Sterne im Michelin (Untergrund-Ausgabe) verdiene. Damit mein Ruhm unsterblich wird, habe ich mich entschlossen, vier meiner köstlichen Kreationen preiszugeben. Haben Sie schon Ihre Utensilien bereitgelegt? Sie brauchen Hackmesser, Beißzange, Schlagbohrer und wie immer den Kantenschleifer. Voilà, hier das Menü:

— Vorspeise: "Can of Worms" ist ein altes Familienrezept meiner Großmutter. Es ist so einfach, daß es keines Meisterkochs bedarf. Man nehme eine nicht zu frische Dose, hole die Würmer und lege sie in die Dose. Simpel, aber wohlschmeckend.

— Erster Gang: "Eyeball Crush" braucht ein wenig Vorbereitungszeit. Man nehme die Blumensamen aus dem Gefäß, das in der Küche steht. Diese pflanzt man in die drei Blumentöpfe ein und wartet. Die Blumen wachsen extrem schnell. Sobald sie in voller Blüte stehen, fallen die Früchte herunter. Man sammelt sie ein und legt sie in den Weidenkorb.

Danach stellt man das Faß mit dem Ausguß so unter die Treppe, daß die Augen, wenn man sie aus dem Körbchen schmeißt, in ihm landen. Dann holt man sich das Glas aus der Küche, stellt es unter den Ausguß und läßt das springende Wesen aus der Falltür heraus. Nun versucht man, das Faß mitsamt dem Glas so lange zu verschieben, bis Jumping Jack die Masse püriert. Sie läuft in das Glas, und man hat einen erfrischenden Mixdrink.

— Zweiter Gang: Diese Création ist besonders gelungen. Wenn Sie wollen, können Sie es mit etwas Oregano garnieren. Als Zutaten sind Slimies unersetzlich. Es wurden schon Experimente mit Dunsen gemacht, aber sie stießen bei den Gästen auf Widerstand.

Nachdem man mehrere Slimies gefangen hat, wirft man diese in ein Gefäß. Hat man diesen entscheidenden Arbeitsgang hinter sich gebracht, müssen die Viecher in den Kessel bugsiert werden. Dazu schiebt man ihn direkt unter die Treppe und kippt das Gefäß aus.

Jetzt muß man sie nur noch kochen. Feuer unterm Herd? Kein Problem; Sie öffnen einfach nur die Falltür und lassen das feuerspeiende Tier frei. Mit etwas Geschick bugsieren Sie es vor den Herd und lassen es einmal kräftig Feuer speien. Jetzt können Sie die brodelnde Masse befriedigt in den Speiseaufzug schieben.

— Dessert: Seltsamerweise halten die meisten Berks gekochte Eier für abstoßend. Nichtsdestotrotz hier die Zubereitung: Zuerst läßt man den Vogel aus der Falltür. Dann legt man die Patrone, die man in einem Gefäß findet, auf die Falltür. Man öffnet sie in dem Mo-



Kulinarische Köstlichkeiten, frisch aus dem Untergrund

Superstar Ice Hockey

Michael Jendrzejczyk aus Hamburg ist auf einen gravierenden Fehler in der Simulation »Superstar Ice Hockey« auf seinem C 64 gestoßen. Versucht doch einmal folgendes:

— Zuerst auf »Recruit Player« gehen und den Spieler, den man eintauschen will, auf null Punkte setzen (0-Offensive, 0-Defensive)

— Man ist nun in der Lage, sich einen anderen Spieler zu besorgen. Dazu geht man auf »Player Trade« und sucht sich den Spieler aus, den man gerne eingetauscht haben möchte (Stärke ist egal).

— Jetzt gibt man keine Punkte für den Tausch der beiden Spieler (150 Punkte gehen automatisch weg). Zu 99 Prozent hat man dann den Spieler, den man haben wollte. Die gegnerische Mannschaft ist geschwächt und die eigene hat einen guten Spieler dazubekommen. Wer alle 15 Spieler eintauscht — vorausgesetzt, er hat genügend Punkte — bekommt eine Supermannschaft.

— Einen Nachteil hat die Sache allerdings: beim Torwart soll man nicht erwarten, daß der Gegner dann »Tag der offenen Tür« hat, sondern der Torwart beim Gegner dann stärker ist als sonst. Man kann aber auch mal versuchen, den eigenen Torwart loszuwerden.

ment, in dem das Federtier über der Öffnung schwebt. Nun muß man schnell die Pfanne holen, das Ei, das der Vogel legt, auffangen und — Bon Apétit!

Sidearms

Auf ein Relikt der »Sidearms«-Programmierer ist Frank Horsmann aus Heinsberg gestoßen. Man lädt Sidearms auf seinem C 64 und drückt im Spiel gleichzeitig »RUN/STOP« und eine beliebige Funktionstaste.
Es erscheint bei der Taste
F1 — ein Mini-Musikmenü,
F3 — der veränderte Zeichensatz,
F5 — ein Spritemenü, in dem man sich mit der »Cursor Down«-Taste alle Sprites im Spiel ansehen kann.
F7 — Mit dieser Tastenkombination erscheint der »Scroll-Test«. Mit ihm kann man sich den ganzen Level ansehen (»Cursor Right«- und »Cursor Left«-Taste zum Scrollen).

Noch ein kleiner Trick: Man setzt sich kurz vor das Ende des Levels und drückt dann wieder »RUN/STOP«. Damit hat man den Level schneller beendet, als man je zu hoffen wagte. Das hat noch einen weiteren positiven Effekt: Wenn man die »RUN/STOP«-Taste gedrückt hat, spielt man in dem Level weiter, in dem man gestorben ist. Die langwierige Laderei fällt damit also weg.

Hellowoon

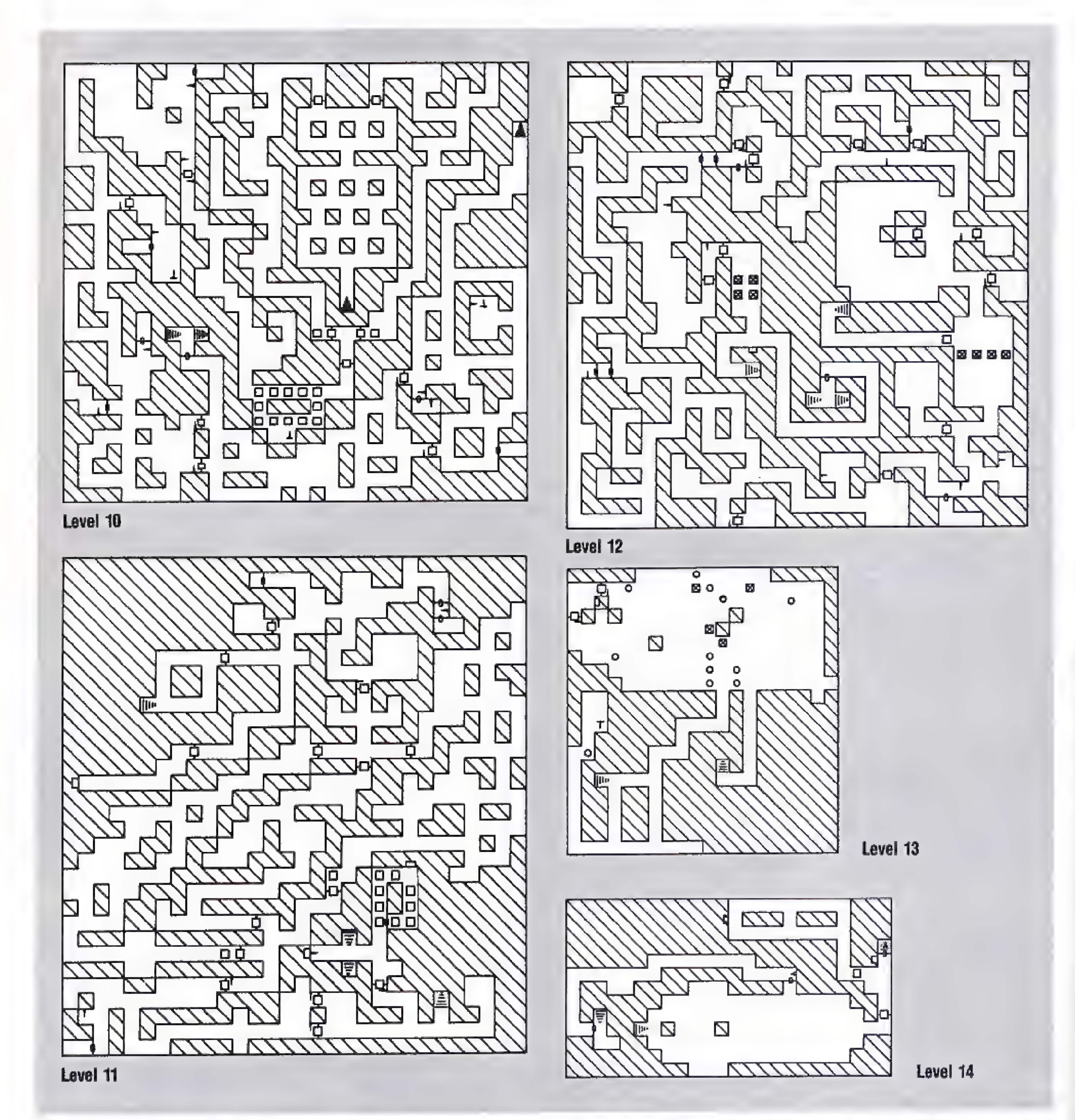
»Hellowoon« ist nicht ganz einfach, doch Michael Brukner aus Vechelde hat auf seinem Atari ST bereits einige Rätsel gelöst:
— Um nicht gleich im ersten Raum steckenzubleiben, muß man sich das Moos besorgen. Da Zarrak sich nicht seine schönen Hände schmutzig machen will, muß man ihn durch mehrere Eingaben davon überzeugen, daß man es braucht (öfters F10 drücken).

Damit reibt man die Kette und das Handgelenk ein und zieht die Kette ab. Der Parser läßt nur eine bestimmte Kombination zu. Hier ist sie:
»nimm Moos«,
»reibe Moos an Kette«,
»reibe Moos an Handgelenk«,
»ziehe Kette ab« oder »ziehe Hand aus Kette«.
— Im Raum mit der Leiche versucht man, sie zu befreien, dann die Tür untersuchen und »nehme alles« eingeben.
— Die Tür öffnet man mit »schließ Tür mit Schlüssel auf«. Gerfalcs Ketten lassen sich mit dem Nagel öffnen (»schließe Kette mit Nagel auf«). Man findet ihn, wenn man im Wachraum den Tisch herumschiebt.
— Dem Rächer das Moos entgegenwerfen (»greife Rächer mit Moos an«). Dann verteidigt man sich gegen Schwertstreiche und Dolchattacken mit dem Fuß; gegen Fußangriffe mit der Fackel. Nachdem man den Rächer mit der Fackel erledigt hat, nimmt man ihm das Schwert und den Dolch ab.
— Den Tod überwindet man mit »werfe Tod in Sarg«.
— Auf einem Baum findet man Früchte und Nüsse.
— In das Zentaurendorf kommt man, indem man am westlichen Hohlweg das Gras in Brand steckt.
Hier allerdings hängt Michael selber fest.
— Wie öffnet man die Tür zur Turmkammer?
— Wie kann man im Brunnen tauchen, ohne zu ersticken?
— Gibt es einen Weg, den Flammen im unterirdischen See zu entkommen?
— Was hat es mit der Wandillusion auf sich? Wenn Michael »berühre Wand« eingibt, erhält er den Text »Die Wand ist nicht da — es war nur eine Illusion«. Geht er aber nach Norden, rennt er prompt in eine Wand. Was ist zu tun?

Dungeon Master

"AARGHH!!" Wo sind die Karten zu 'Dungeon Master' geblieben? Groß und breit habt Ihr geschrieben: Das nächste Mal bringen wir die genaue Auflösung und die Karten. Und was ist? Ihr seid wohl wahnsinnig, Ihr..." Bevor jetzt nicht ganz jugendfreie Begriffe fallen, blenden wir uns aus diesem Leserbrief aus.

Mit Briefen dieses Inhalts wurde die *POWER-PLAY*-Redaktion seit einiger Zeit bombardiert. Der Grund: Leider war es uns aus technischen Gründen nicht möglich, die Karten abzudrucken. Dafür bekommt Ihr jetzt die versprochenen Karten. Ich hoffe, daß damit das Drama des Lord Chaos beendet ist und Ihr den Herren in den ewigen Flux-Cage geschickt habt. Man kann nur hoffen, daß bald weitere Folgen eintreffen...



Die letzten fünf Level von "Dungeon Master" warten darauf, erforscht zu werden. Jetzt wird's verwirrend und die Monster richtig fies. Viel Glück!

Faery Tale Adventure (Teil 2)

Wir öffnen die letzten Seiten aus "Julians Tagebuch", das Andreas Siemon aus Diepholz zum Amiga-Spiel "The Faery Tale Adventure" schrieb.

"Julians Tagebuch"

Vierte Woche:

Verschlungen und steinig sind die Wege Holms! Die Wunden, die mir die Hexe schlug, verheilen nur langsam. Unter Schmerzen erkundete ich die Südküste und entdeckte in einer Küstenbefestigung die dritte Goldfigur. Auf der südöstlichen Schwaneninsel begegnete ich endlich dem goldenen Tier der Legende. Ich fing den Schwan mit dem Seil ein und zähmte ihn. Seitdem erlaubt er mir, auf seinem Rücken zu reiten; ich fliege mit ihm über die höchsten Gipfel hinweg und erforsche die Gegend.

Auf einem Flug entdeckte ich in der Nähe des Sonnentempels ein abgeschlossenes Tal, in dessen Mitte sich ein düsterer Bau erhob: das Gefängnis der Prinzessin! Ich befreite Katra aus diesem düsteren Ort und brachte sie wohlbehalten zu ihrem Vater zurück. Er war überglücklich, küßte seine Tochter und gab mir ein großes Geldgeschenk sowie ein Empfehlungsschreiben. Dies zeigte ich dem Priester und erhielt die vierte goldene Statue.

Fünfte Woche:

Nun versuchte ich angestrengt, auch dem entlegensten Winkel von Holm seine Geheimnisse zu entreißen. Im großen Moor nördlich der sengenden Wüste stieß ich auf eine kleine Hütte. In ihr fand ich ein altes Pergament, auf dem ich folgendes entzifferte: "Triff mich um Mitternacht im Verlies des Friedhofs. Gezeichnet: der Herr der Untoten."

So begab ich mich zurück nach Tambry, setzte mich auf einen alten Grabstein und wartete voller Ungeduld, bis der Mond aufging. Plötzlich stand der König der Untoten vor mir. Ich erschrak und wollte mein Schwert ziehen, war aber wie gelähmt und lauschte seinen Worten. Voller Zorn sprach er über den Erzzauberer und ver-

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtung bei uns erhältlich:

PC ENGINE – die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole 499,—

Titel	Preis
R-Type 1	99,—
R-Type 2	99,—
Victory Run	89,—
Drunken Master	89,—
Superwonderboy	99,—
Galaga '88	99,—
Tales of the Monsterpath	89,—
Chan & Chan	89,—
World Court Tennis	89,—
Dragonspirit	99,—
S200 Yen	109,—
Pinball	89,—
u.a.	

Ankündigungen für Oktober/November bei Anzeigenschluß

Titel	Preis	System
Hotball (Okt. wieder einmal???)		Atari ST/Amiga
Barbarian II/		
Dungeon of Drax (Nov.)		Atari ST/Amiga
Operation Wolf (Nov.)		Atari ST/Amiga/C64
Dungeonmaster (20. Okt.)	69,—	Amiga
Netherworld	59,—	Atari ST/Amiga/C64
Nebulus	59,—	Atari ST/Amiga
Black Tiger		Atari ST/Amiga/C64
Eliminator	59,—	Atari ST/Amiga
Last Ninja 2 (Okt.)	35,—/45,—	C64
Afterburner (Nov.)		Atari ST/Amiga/C64
R-Type (Nov.)		Atari ST/Amiga/C64
Exolon	59,—	Atari ST/Amiga
Fugger	59,—	Atari ST/Amiga/IBM
Microprose Soccer (Nov.)	49,—	C64
Rambo III		C64
Guerilla War		Atari ST/Amiga/C64
Batman		Atari ST/Amiga/C64
Robocop		C64
Untouchables		C64
Operation Neptun		Atari ST/Amiga
Hostages		Atari ST/Amiga/IBM
Cybernoid	59,—	Atari ST/Amiga
Verminator	59,—	Atari ST/Amiga
Cybernoid II		C64
Heroes of the Lance (D&D SSI)		C64/Amiga/Atari ST/IBM
Pool of Radiance (D&D SSI)		Amiga/Atari ST/IBM
Ultima V (Okt.)	69,—	C64
Gary Lineker Hotshots		Atari ST/Amiga/C64
Live and Let die		Atari ST/Amiga/C64
FOFT		Atari ST/Amiga
Fish	59,—	Atari ST/Amiga/IBM/C64
1943		Atari ST/Amiga
Powerdrome	69,—	Atari ST/Amiga
Driller		Atari ST/Amiga
The Games Summeredition		C64
Serve & Volley		C64
Battle Chess		Amiga

C64-Neuheiten

Titel	Kass. / Disk.
Fernandez must die	29,— / 39,—
Fox strikes Back	29,— / 39,—
Garrison	29,— / 39,—
Corruption	— / 59,—
Intensity	29,— / 39,—
Typhoon	29,— / 39,—
Red Storm Rising	39,— / 49,—
Hotshot	29,— / 39,—
1943	29,— / 39,—
Battle Island	29,— / 39,—
Netherworld	29,— / 39,—
Pool of Radiance	— / 59,—
Gold, Silver, Bronze	35,— / 45,—
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	35,— / 45,—
Night Raider	29,— / 39,—
Barbarian II/Dung. o. Drax	29,— / 39,—
Track Suit Manager	29,— / 39,—
Danger Freak	29,— / 39,—
Bozuma	29,— / 39,—
"19"	29,— / 39,—
Nato Assault Course	29,— / 39,—
Gary Lin. Super Skills	29,— / 39,—

C64-Bestseller-Classics

Titel	Preis
Footballmanager II	29,— / 39,—
Wasteland	— / 49,—
Bard's Tale I	— / 49,—
Bard's Tale II	— / 49,—
Bard's Tale III	— / 59,—
Might & Magic	— / 49,—
Pool of Radiance	— / 59,—
Hawkeye	29,— / 39,—
Games Winteredition	29,— / 39,—
Zak Mc Kraken	— / 59,—
Daley Thompson Oly. Chall.	29,— / 39,—
Pirates	35,— / 49,—
Eternal Dagger	— / 59,—
Summer Olympiad	29,— / 39,—

C64

Titel	Preis
Thunder Chopper	— / 59,—
Alien Syndrome	29,— / 39,—
Apollo 18 Mission	35,— / 59,—
Cybernoid	29,— / 39,—
Bionic Commando	29,— / 39,—
Impossible Mission	29,— / 39,—
Jagd nach roter Oktober	39,— / 49,—
IO	29,— / 39,—
Vindicator	29,— / 39,—
Subbattle Simulator	— / 39,—
Miniputt	35,— / 49,—
Alternate Reality I	— / 49,—
Alternate Reality II	— / 49,—
Strike Fleet	— / 49,—
Power at Sea	— / 39,—
PHM Pegasus	35,— / 49,—
The Train	35,— / 39,—
President is Missing	35,— / 45,—
Roadblaster	29,— / 39,—
Superstar Icehockey	29,— / 49,—
Stealth Fighter	39,— / 49,—
Chuck Yeagers AFT	35,— / 49,—
Darkside	29,— / 39,—
Salamander	29,— / 39,—
Sinbad	— / 39,—

Strategie C64 (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Titel	Preis
Eternal Dagger	— / 59,—
Sons of Liberty	— / 59,—
Lords of Conquest	— / 49,—
Panzer Strike	— / 79,—
Questron II	— / 59,—
Bismarck	29,— / 39,—
Corporation	29,— / 39,—
Fugger	29,— / 39,—
Patton vs. Rommel	— / 49,—

und natürlich viele andere Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Titel	Preis
Gauntlet II/Leathernecks 4-Playeradapter	20,—
Starglider II (sehr gut)	69,—
Elite (super)	69,—
Virus (sehr gut)	59,—
Footballmanager II	59,—
Ultima IV	59,—
Alternate Reality	69,—
Zynapse	59,—
Super Hang On (super)	59,—
Night Raider	59,—
Dungeon Master (super)	69,—
Where Time stood still	59,—
Bard's Tale I	69,—
RAC Rally	69,—
Out Run	59,—
Impossible Mission II	59,—
Sinbad	49,—
Superstar Icehockey	69,—
Gauntlet II (sehr gut)	59,—
Overlander (sehr gut)	59,—
Alien Syndrome (sehr gut)	59,—
Corruption	69,—
Ooze	69,—
STOS	79,—
Goldragons Domain	69,—
Chrono Quest	69,—
Summerolympiad	59,—
Legend of the Sword	59,—
Buggy Boy	59,—
Stellar Crusade	69,—
Kaiser	99,—
Universal Military Simulator	69,—
Carrier Command (super)	69,—
Bionic Commando	59,—

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

Titel	Preis
Space Harrier	59,—
Off Shore Warrior	59,—
Starray	59,—
Kampf um die Krone (1 MB)	69,—
Daley Thompson	69,—
Veteran	49,—
Luxor	49,—
Maldel	49,—
Lancelot	59,—

IBM

Titel	Preis
Night Raider	59,—
F-16 Falcon	99,—
F-16 Falcon EGA-AT-Version	149,—
Zak Mc Kraken	69,—
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,—
Desert Rats	59,—
Summer Olympiad	59,—
L.A. Crackdown	69,—
Stellar Crusade	69,—
California Games	59,—
Ultima V	79,—
Pirates	59,—
Corruption	69,—
Flight III (EGA-Version)	149,—
Impossible Mission II	59,—
Sentinel World (super)	79,—
Lancelot	59,—

Amiga

Titel	Preis
4 Player Adapter	20,—
Carrier Command (super)	69,—
Empire Strike Back	59,—
Starglider II (super)	69,—
Daley Thompson	69,—
Port of Calls	89,—
Virus (super)	59,—
Alternate Reality	69,—
Zynapse	59,—
Bard's Tale II	69,—
Bard's Tale I	69,—
Menace	59,—
POW	79,—
Katakis (sehr gut)	59,—
Down at the Trolls	59,—
Interceptor (sehr gut)	69,—
Volleyball Simulator	49,—
Reise zum Mittelpunkt d. E.	49,—
Starray	59,—
Fusion	69,—
Ferrari Formula One	69,—
Superstar Icehockey (sehr gut)	69,—
Off Shore Warrior	69,—
Grafitti Man	49,—
Bionic Commando	59,—
Star Goose	59,—
Motorbike Madness	39,—
Alien Syndrome (sehr gut)	59,—
Ultima IV	69,—
Sentinel	49,—
Summer Olympiad	59,—
Ooze	69,—
Footballmanager II	59,—
Legend of the Sword	59,—
Buggy Boy (sehr gut)	59,—
Corruption	69,—
Chamonix Challenge	59,—
Chronos Quest	69,—
Academy	59,—
TetraQuest	59,—
Garfield	69,—
Lancelot	59,—
Empire	69,—
Sorcery plus	59,—

Neu jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!

z.B.

Titel	Preis
Punch Out	85,—
Legend of Zelda	95,—
Rad Racer	85,—
Metroid	85,—
Kid Icarus	85,—
Ice Hockey	65,—
R.C. Pro Am	75,—
Gradius	a. A.
Adventure of Link	95,—

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
Computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

sprach mir seine Hilfe, wenn ich ihm die Gebeine des Urkönigs Hemsath brächte.

Hemsath hatte sein Grab durch ein gewaltiges steinernes Labyrinth schützen lassen. Ich blieb beharrlich, nutzte die Kraft der Kristallkugeln, Geheimtüren zu finden und entdeckte endlich die Überreste des Hamsath in einer kleinen Kammer. Als ich mich auf den Rückweg machte, stieß ich zu meiner Überraschung in einem geheimen Raum auf die letzte Figur des Azal! Um Mitternacht konnte der König die Knochen in seinen Händen halten. Er gab mir einen kristallenen Gegenstand, der mir helfen soll, in die Festung des Zauberers einzudringen.

Sechste Woche

Durch Zufall geriet ich an einen Krieger des Königs, der den Eingang zu einer Höhle im Eisgebirge bewachte. Diese Grotte barg ein schreckliches Wesen: einen feuerspeienden Drachen, den Wächter eines großen Schatzes. Nur unter großen Mühen konnte ich ihn betäuben und gelangte so in seinen Hort. Ich fand einen unscheinbaren Stab, doch er vereint den sengenden Atem des Drachen mit dem schnellen Flug eines Pfeils! Eine furchtbare Waffe, die sogar dem Urbösen Angst einjagen kann.

Ich wagte mich nun in diese sengende Wüste. Die magischen Figuren glühten, und nahe einer Oase erhob sich lautlos die Stadt Azel aus dem flimmernden Sand. Immer noch herrschen magische Kräfte in ihr, obwohl sie seit Äonen menschenleer ist. Dort nahm ich eine Rose an mich. Sie überstand die Hitze der Wüste; ich vermute, daß sie es mir ermöglicht, weit größeres Feuer zu überleben.

Siebte Woche:

Endlich kann ich die Ebene des Grauens überqueren, die zur Festung führt. Ein Graben voller Höllenfeuer ergießt sich vor dem Burgtor, und ein blaues Kraftfeld soll die Festung schützen. Doch mich hindert nichts mehr.

Ich finde die Festung verlassen vor, nur ein düsterer Felsen ragt drohend empor. In seiner Mitte schimmert ein Sternenfeld. Ein letzter, übler Trick des Bösen? Ich werde das Tor betreten. Mein Tagebuch lasse ich an diesem Ort, ich werde es nicht mehr brauchen. Mein Schicksal entscheidet sich hinter dem Tor.
Wehe Dir, Zauberer!"

POKE-Ecke



Jack the Nipper II (C 64)

Zehn Leben sind bei "Jack the Nipper II" auf dem C 64 nicht gerade viel. Doch Michael Meierhofer aus Seekirchen hat einen Trick herausgefunden: Wenn man das Spiel gestartet hat, drückt man ganz kurz die <SPACE>-Taste, und man hat unendlich viele Jacks zu verprassen. Mit einem erneuten Druck auf die <SPACE>-Taste schaltet man den Cheat-Modus wieder aus.

Return to Genesis (ST)

Schwierigkeiten beim Wissenschaftler-Sammeln? Programmierer Steve Bak verrät, wie man "Return to Genesis" austrickst: Einfach während des Spiels folgende zwei Wörter (mit Punkt in der Mitte) eingeben: "WASP.ASM". Dann kann man mit F5 den Cheat-Modus ein- und wieder ausschalten. Technisch Interessierte können sich mit F10 und F7 (Vorsicht, danach Total-Absturz!) noch einige Programm-Interna ansehen.

Katakis (Amiga)

Oliver Stabel aus Kaiserslautern hat einen Cheat-Modus für die Amiga-Version des Action-Spiels "Katakis" entdeckt. Um unendlich viele Raumschiffe zu erhalten, müßt Ihr folgendes tun: Nachdem man die zweite Diskette eingelegt hat, nicht irgendeine Taste, sondern <Y> drücken. Wenn das Titelbild erscheint, die Maus in Joystick-Port 2 einstöpseln und die rechte Maustaste solange gedrückt halten, bis der erste Level geladen wurde. Nun könnt Ihr wieder den Joystick einstecken und ohne Hektik mit den Aliens aufräumen. Ein Eintrag in die High-Score-Liste ist in dem Schummel-Modus allerdings nicht möglich.

Rolands Rat Race (C 64)

Henning Eilers aus Braunschweig hat sich mit dem Oldie "Rolands Rat Race" auf dem C 64 beschäftigt. Er ist dabei auf den Cheat-Modus gestoßen.

Wenn Ihr Euch mit dem Namen "YOUNG.ONES" in die High-Score-Liste eintragt, wird der Name in "CHEET.MODE" umgewandelt. Ihr solltet Euch nicht an der Schreibweise stören, sondern den Joystick zur Hand nehmen, denn ab jetzt gibt's unendlich viel Klebstoff und natürlich unendlich viele Leben.

Gauntlet II (ST)

"Tip des Monats"-Gewinner Andreas Sahlbach aus Braunschweig fand auch einen Trick heraus, wie man sich das Leben bei "Gauntlet II" auf dem Atari ST leicht machen kann.

Man organisiert sich zwei Schlüssel und sucht danach zwei verschlossene Schatzkisten. Man öffnet eine verschlossene Schatzkiste und drückt gleichzeitig die <HELP>-Taste. Nicht verzweifeln, noch passiert nichts. Wenn man die andere Kiste öffnet und gleichzeitig die <INSERT>-Taste gedrückt hält, findet man ein "Ankh". Nimmt man es, bekommt man 10000 Punkte, 50000 Health (!) und Supershots. Danach sollte man das "Red Warrior needs food... badly!" für lange Zeit nicht mehr hören...

Virus (ST)

"Virus" ist auf dem Atari ST nicht nur knifflig zu steuern, sondern auch ziemlich schwierig zu spielen. Andreas Sahlbach aus Braunschweig (echt gut, der Junge) hat ein wenig im Speicher seines Computers gestöbert und stieß auf eine interessante Sache:

Man unterbricht das laufende Spiel mit der Taste <P> und hält sie gedrückt, während man die <ENTER>-Taste im Zahlenblock drückt. Jetzt läßt man beide Tasten wieder los und spielt mit "O" weiter, nur zeigt jetzt eine dritte Anzeige den Debug-Modus der Programmierer an. Mit der <L>-Taste bekommt man jedesmal automatisch ein Leben und eine Missile mehr. Praktisch, nicht?

Mickey Mouse (ST)

Habt Ihr bei "Mickey Mouse" auf dem Atari ST die Hexe noch nicht zu Gesicht bekommen? Kein Problem, wenn man den folgenden Trick kennt: Man gibt während des Spiels auf der Tastatur (nicht im Zahlenblock!) folgende Zahlen ein:
61315688
und drückt danach die <INSERT>-Taste. Jetzt flackert der Rahmen leicht auf, und man befindet sich im Debug-Modus. Drückt man jetzt die Taste <F3>, so steht man direkt vor der Hexe. Das funktioniert übrigens in jedem Turm. Diesen netten Trick fand (schon wieder) Andreas Sahlbach aus Braunschweig heraus.

Driller (CPC)

Durch Zufall stieß Daniel Knut bei "Driller" auf seinem CPC auf den Cheat Modus. Wenn man nach Obsidian fährt und den Boden des südlichen Teils mit dem Laser beschießt, bekommt man unendlich viel Schild. Wer sich für eine ausführliche Lösung interessiert, sollte in das *HAPPY-COMPUTER*-Sonderheft 24 sehen.

Nintendo®

TELESPIELE

FÜR ABENTEURER, SPORTLER UND SPASSVÖGEL MIT

SUPERSOUND • SPITZEN-GRAFIK • IN TURBOTEMPO

SUPERANGEBOT

GRUNDGERÄT NUR	280,- DM
DONKEY KONG	60,- DM
LEGEND OF ZELDA	85,- DM
RAD RACER (3D)	80,- DM
ADVENTURE OF LINK	85,- DM
ICE HOCKEY	60,- DM
PUNCH OUT	80,- DM
SUPER MARIO	60,- DM
TENNIS	60,- DM
ZIELGERÄT ZAPPER	60,- DM

COUPON • GRATIS • INFO

NAME ....

STR. ....

ORT ....

INFO ODER BESTELLUNG

R. LEX-VERSAND
HERZOG-OTTO-STR. 4
8200 ROSENHEIM
TEL.: 08031/13692

GRATIS • PROSPEKT • GRATIS

KaroSoft

Jürgen Vieth

Atari ST

Super Hang On	59.90
Super Star Eishockey, dt.	69.—
Dungeon Master, kpl. dt.	72.50
Kampf um die Krone, kpl. deutsch	69.—
JET Flight. Sim.	99.—
Flight Sim. II, kpl. deutsch	99.—
Scenery Disks 7/11/Jap/Europa je	49.—
Summer Olympiad '88	64.50
OOZE, kpl. deutsch	72.50
Down at the Trolls, kpl. deutsch	55.—
Obliterator	69.—
Carrier Command, dt.	74.50
Footballmanager II, kpl. dt.	59.90
Starglider II, dt.	72.50
Fugger, kpl. dt.	57.—
Bermuda Projekt, kpl. dt.	69.—
Captain Blood, kpl. dt.	69.—
Warlock' Quest, dt	59.90
Elementa , dt.	55.—
Alien Syndrome, dt.	59.—
Buggy Boy, dt.	57.—
Night Raider, dt.	59.—
Test Drive, dt.	79.—
Daley Thompson's	59.—
Virus, dt.	59.—
Elite	72.50
Whirligig, dt	59.—
Zynaps, dt.	59.—
Where times stood still	59.—
Kennedy Approach	69.—
Garfield	59.90
Quadralien, dt.	59.90
Eddy Edward's	57.90
Hotshot, dt.	59.—
Alternate Reality (City) dt.	59.—
Leaderboard Birdie, dt.	69.—
Star Trash, dt.	57.—
Kaiser, kpl. dt.	119.—
Winter Olympiade '88, dt.	59.90
The Empire strikes back, dt.	59.90
Lombard RAC Ralley	69.—
Startrek, dt.	59.90
International Soccer	59.90
Mewilo, kpl. dt	67.50
20.000 Meilen u. d. Meer, kpl. dt.	62.50
Indian Mission, kpl. dt.	57.—
Pink Panther, dt.	54.90

KATALOG KOSTENLOS
UPS-Express Vorkasse 4.—
Nachnahme 8.—

Rufen Sie uns an, Tel.:
02103-42022
oder schreiben Sie uns:
Biesenstraße 75
4010 Hilden

»Der Clevere Kontakt«

— Wir haben die Software, die Euch Spaß macht! —

Aus unserem großen Angebot:

COMMODORE 64/128

	Kassette	Diskette		Kassette	Diskette
Armalyte	DM 28,95	38,95	Leader Board Par 4	DM 44,95	49,95
Bard's Tale 3		49,95	Netherworld	29,95	42,95
Barbarian II	28,95	39,95	1943	28,95	39,95
Captain Blood	28,95	42,95	Night Raider	32,95	44,95
Cybernoid II	29,95	42,95	Overlander	28,95	38,95
Daley Th. Olympic			Pool of Radiance		49,95
Challenge	29,95	42,95	Red Storm Rising		49,95
Football Manager II	29,95	42,95	Salamander	28,95	38,95
Game Over II	36,95	44,95	Summer Olympiad	29,95	42,95
Gold, Silber, Bronze	42,95	44,95	The Games – Winter		
Hawkeye	28,95	38,95	Edition	29,95	42,95
Heroes of the Lance	32,95	44,95	Ultima V		56,95
Lancelot		44,95	Wasteland		49,95
Last Ninja II	38,95	39,95	Zak McKracken		44,95

AMIGA

	Diskette		Diskette
Bard's Tale II	DM 66,95	Mortville Manor	DM 64,95
Carrier Command	66,95	Motor Bike Madness	42,95
Cybernoid	56,95	Netherworld	56,95
Daley Th. Olympic Challenge	64,95	Off Shore Warrior	66,95
Dungeon Master	69,95	Ports of Call (Deutsch)	89,95
Interceptor	66,95	StarGoose!	56,95
Katakis	52,95	Starglider II	66,95
Lancelot	56,95	Summer Olympiad	56,95
Leader Board Birdie	64,95	The three stooges	69,95
Leisure Suit Larry	59,95	Virus (Zarch)	56,95
Menace	52,95	Zynaps	56,95
Mickey Mouse	56,95		

ATARI ST

	Diskette		Diskette
Arkanoid II	DM 52,95	Motor Bike Madness	DM 42,95
Captain Blood	64,95	Netherworld	56,95
Carrier Command	66,95	Night Raider	56,95
Cybernoid	56,95	Off Shore Warrior	55,95
Daley Th. Olympic Challenge	64,95	Overlander	52,95
Dungeon Master	69,95	Starglider II	66,95
Football Manager II	52,95	Summer Olympiad	49,95
Gary Lineker's Superskills	56,95	Super Hang-On	56,95
Lancelot	56,95	Virus (Zarch)	52,95
Leisure Suit Larry	59,95	Where time stood still	56,95
Mickey Mouse	49,95	Zynaps	56,95

Kostenlos... erhaltet Ihr jetzt unseren großen Weihnachts-Katalog mit vielen interessanten Angeboten für jeden Computer!

Lieferung erfolgt gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,— DM).

Anschrift:

Andreas Bachler, Soft + Hardware-Versandhaus
Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429
D-4290 Bocholt, Telefon (02871) 183088

64-Disk:
1943 42.-
4x4 Off Road 50.-
19 Boot Camp 41.-
Barbarians II 36.-
Bards Tale III 50.-
Bionic Commands 32.-
DTs Olymp. Chall. 42.-
Afterburner 45.-
Football Manager II 43.-
American Civ. Wars 67.-
Hawkeye 35.-
Heroes of Lance 42.-
Hotshots Flipper 38.-
Katakis 34.-
B&B Circus Games 45.-
Leaderbd. Collect 42.-
Intensity 41.-
Operation Neptun 46.-
Pools of Radiance 42.-
Red Storm Rising 50.-
Fist n Throttles 42.-
Peter Pan 42.-
Fernandez Must Die 36.-
Superstar Icehockey 39.-
The Last Ninja II 42.-
Ultima V 67.-
Vindicator 41.-
Zak McKracken 42.-

AMIGA:
Bards Tale II 67.-
DTs Olympic Chall. 57.-
Capone 76.-
Carrier Command 67.-
Dungeon Master 70.-
Inside Outing 64.-
F-18 Interceptor 67.-
Mindfighter 67.-
Fugger 50.-
Hostages 53.-
Off Shore Warrior 64.-
Katakis 50.-
Overlander 55.-
Phantasm 50.-
Ports of Call 70.-
Rocket Ranger 76.-
Sky Chase 57.-
Space Harrier 67.-
Star Glider II 67.-
Stargoose 50.-
Lombard Rallye 76.-
Virus 53.-
Volleyball Simul. 50.-
P. O. W. 76.-
Whirligig 56.-
Zero Gravity 39.-

ATARI ST:
Uninvited 48.-
Action Service 55.-
Black Tigers 59.-
Carrier Command 70.-
Down at Trolls 50.-
DTs Olympic Chall. 57.-
Dungeon Master 67.-
Chrono Quest 60.-
Hyperdrive 76.-
Motorbike Madness 41.-
Power Struggle 42.-
Night Raider 57.-
Powerdrome 67.-
Soldier of Light 59.-
Super HangOn 57.-
Time Bandits 42.-
Ultima IV 67.-
Vegas Gambler 48.-
Warlocks Quest 53.-
Lancelot 56.-
Zynaps 57.-
Typhoon 46.-
Kampf um Krone 60.-

u. v. a. m.

Personal Comp:
Scruples 70.-
Altern. Reality 50.-
Spitfire Ace 48.-
Boxing II 74.-
Corruption 74.-
Desert Rats 55.-
Espionage 57.-
Flight Sim. III neu 129.-
dazu alle Scenery Disks
Football Manager II 56.-
Game Over II 67.-
Orbiter 84.-
L. A. Crackdown 56.-
Leisure Suit Larry 59.-
Maniac Mansion 70.-
Ooze 73.-
Reise zum Mittelp. 50.-
Sargon III Schach 70.-
Sommer Olympiad 76.-
Stellar Crusade 70.-
Three Stooges 84.-
Ultima V 79.-
Tomahawk 67.-
Wizball 56.-
Up Periscope 53.-

Fordern Sie noch heute die Gesamt-Liste mit allen Spielen für Ihren Computer-Typ an. Die kommt sofort. Und zwar völlig kostenlos !

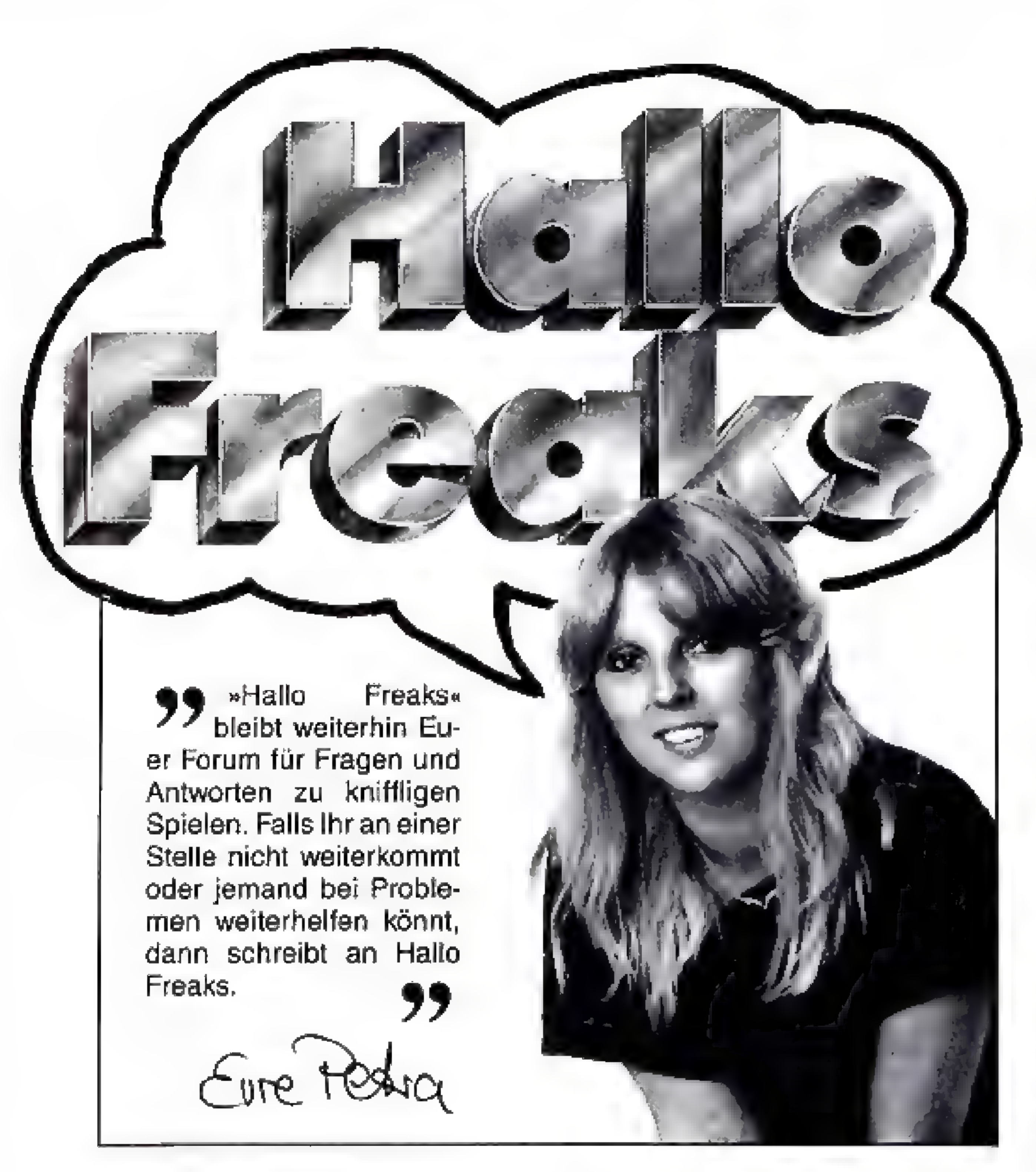
Alle lieferbaren PC-Spiele auf 3.5-Zoll finden Sie in unserer PC-Liste.

Irrtümer und Änderungen sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt, wenn verfügbar. Alle Spiele, die bei anderen stehen, gibt es natürlich dann auch bei uns.

089 / 260 95 93
D-8000 München 5
Postfach 140209 a
Müllerstraße 44







Die Antwort zu Stealth Fighter

Klaus Kitzinger hatte in *POWER PLAY* 10/88 Probleme mit der Kamera des Stealth Fighter; er kann sie nicht auslösen. Roland Huber aus Mödling kommt ihm zu Hilfe.

— Man fliegt das Ziel mit der Navigationshilfe an. Dabei braucht man nicht peinlich genau zu sein.

— Die Anflughöhe muß zwischen 20000 und 24000 Fuß liegen. Der Stealth Fighter muß sich waagrecht im "Level Flight" befinden.

— Wenn man das Ziel auf dem Radar, der Landkarte oder aus dem Cockpit sieht, bremst man mit den Flaps oder der Luftbremse ab und versucht, möglichst langsam zu fliegen. Dann öffnet man den Bombenschacht, in dem die Kamera montiert ist. Jetzt erscheint im HUD oben links und rechts eine Anzeige.

— Wenn jetzt im Monochrome CRT "Now over Photo Area" erscheint, drückt man den Feuerknopf, bis der ganze Film verschossen ist. Dann verschließt man den Bombenschacht und versucht, heil zur Basis zurückzukommen.

Zak McKracken

Karsten Apitz aus Wuppertal ist ein Zak McKracken-Fan. Er würde gerne weiterspielen, doch er hängt an ein paar Punkten fest. Wer kann ihm helfen?

— Wie zündet man das Feuer an? Der Tanz hat nichts genützt.

— Hat der Friseurladen eine besondere Bedeutung?

— Wie kommt man in London über den Zaun?

— Was macht man, wenn man das Raumschiff gesehen und im Lotto gewonnen hat?

Space Quest II

Fabian Pavic im schönen Wien hat ein weniger schönes Problem bei "Space Quest II". Er schrieb uns: "Ich habe die Gegenstände Berries, Puzzle, Whistle, Supporter, Keycard, Spores und Dialect Translator. Außerdem habe ich bereits 38 Punkte erreicht. Jetzt häng' ich aber ganz schön fest: Muß man durch den Sumpf? Und wenn ja, wie? Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen."

Die Antwort zu Robox

Die "Robox"-Frage von Dagmar Göbel in Ausgabe 10/88 löste eine wahre Antwortflut aus. Wir haben aus den vielen Briefen den von Gregor Wenkelewsky aus Bremen gezogen.

Die erste Frage hieß: Wie kommt man in den Dingi-Raum? Zuerst muß man den Wächter im Security-Raum mit dem Maschinenschlüssel aus dem Turbinenraum niederschlagen. Er ist nur für einige Zeit bewußtlos, deshalb sollte man nicht trödeln und den Raum betreten.

Außerdem wollte Dagmar wissen, wie man das Raumschiff verläßt. Im Dingi-Raum, steht, wie schwer zu erraten, das Dingi. Dieses muß man zuerst betreten und dann starten. Die Anleitung findet man im Cockpit. Im Weltraum wartet man auf den Meteoriten und verläßt das Dingi mit dem Schleudersitz. Man landet dann auf Mirlandis.

Slapfight

Marco Gelhaar aus Berlin kommt bei "Slapfight" auf dem C 64 nicht voran. "Welcher geniale Mensch hat einen POKE für unendlich viele Leben?", schreibt er. Da wir bisher noch keinen erhalten haben, seid Ihr jetzt gefragt. Kann jemand Marco aus der Misere helfen? Oder hat jemand einen Cheat-Modus?

Interceptor

Joe Emka aus Hainburg hat uns in der letzten Folge der Power Tips seine Erfahrungen mit der Simulation "Interceptor" beschrieben. Er hängt allerdings selbst an einer Stelle fest. Es geht um die siebte Mission, in der man den "U-Boot-Carrier" versenken soll. Er findet zwar sein Ziel, wenn er es aber mit Raketen beschießt, raucht es ein wenig und das war's auch schon wieder.

Hobby-Piloten, ein Kollege braucht Eure Hilfe. Was muß man hier tun?

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

Fast Break

Der Computergegner ist ziemlich gut, wenn es darum geht, den Ball zu klauen. Aufgepaßt, wenn der Computer den Ball in Ihrer Hälfte erwischt hat, endet das meist mit zwei Punkten für den Computer. Also sollte man es gar nicht so weit kommen lassen. Zum Thema "Tarnen und Täuschen": Man kann auch auf den Korb werfen, wenn man gerade von ihm wegläuft. Die Treffsicherheit einiger Spieler ist bei diesem Manöver erstaunlich hoch.

Im Zwei-Spieler-Modus sollte man es immer darauf anlegen, dem Gegner den Ball ganz früh abzunehmen. Meist sind die beiden anderen Spieler der gegnerischen Mannschaft schon in die andere Hälfte gelaufen, so daß man kurzzeitig fast freie Bahn hat.

bs

Red Storm Rising

— Wenn man die ersten Bruttoregistertonnen versenkt hat, kann man bereits die komplette Mission "Red Storm rising" spielen. Aber bitte im "Introducery"-Level, alles andere ist viel zu schwer! Erst danach ist man für eine "Normal"-Mission reif.

— Der Bordcomputer ist ziemlich dämlich (höchstens 2 Bit). Die Taktik, genau auf ein Schiff zuzusteuern, um kein Sonarprofil zu bieten, funktioniert bei Pulks nicht mehr.

— Im "Introducery"-Level gibt es einen üblen Trick, die Identifikation zu vereinfachen: Man drückt einfach auf die "Replay"-Taste und schon weiß man, mit wem man es zu tun hat.

— Die Torpedos sind zwar langsam, lassen sich aber präzise ins Ziel steuern. Wenn man nicht zu schnell und keine rapiden Kurven fährt, zerreißt die Schnur nicht.

— Packeis bietet einen besonders guten Schutz — leider auch für feindliche U-Boote.

— Die Sea-Lance ist eine schnelle und sichere Waffe gegen Schiffe und U-Boote. Torpedos brauchen lange, bis sie ihr Ziel erreichen.

— Es lohnt sich, das Handbuch genau durchzuackern. In ihm stehen massenhaft strategische Tips.

Pool of Radiance

Anstandsregel beim ersten Kontakt mit Monstern: Erstmal freundlich sein und sich um ein Gespräch bemühen, vielleicht bekommt man was Feines erzählt. Wenn Ihr ein paar maulfaule Orcs getroffen habt, die nicht mehr als "Hmpflmpf" herausbringen und gleich zum Schwert greifen, könnt Ihr die Burschen dann immer noch vermöbeln.

Am Anfang gleich in die Trainingshalle spazieren. Wer sein Leben liebt, meidet die Duelle (bringen eh' nur 50 Experience Points). Holt Euch gleich zwei "NPCs" in die Party. Die Jungs wollen zwar einen Anteil an den erbeuteten Schätzen, verstärken die Kampfkraft Eurer Party aber merklich. *hl*

Game Over II

Was verbirgt sich im zweiten Teil? Wer neugierig ist, bekommt von uns den geheimen Access-Code zum Spicken: Zweiten Teil laden und "25472" eintippen — schon kann man im zweiten Teil loslegen. Der Code funktioniert leider nur auf der C 64-Version, andere Versionen haben andere Codes (an denen arbeiten wir noch...). *bs*

Powerplay-Hockey

Anvisieren, Zustoßen... Plumps! Har-Har, ein feiner Cross-Check. Der Gegner geht zu Boden doch — O weh! — der Schiedsrichter hat alles gesehen und greift zur Pfeife. Einen Vorteil hat es, daß nun ein Sünder auf der Strafbank brummt: Man kann jetzt ungehindert foulen, bis das Eis schmilzt. Bei unseren Test-Matches ist es nie vorgekommen, daß von einer Mannschaft mehr als ein Spieler auf der Strafbank saß. *hl*

Sentinel Worlds I: Future Magic

Auch wenn's sehr langwierig ist: Untersuchen Sie die Türme auf Caldorre Stockwerk für Stockwerk. Hier gibt's nicht nur allerlei Läden, sondern auch Warendepots, bei denen man kostenlos zugreifen darf.

Kleine Untermission gefällig? Auf Caldorre bei den Koordinaten landen, die für das "Beacon" angegeben werden. Dann in die Hütte in der Mitte spazieren und freundlich mit dem Häuptling plaudern. Den Gorillas nicht gleich ans Fell gehen, sondern erst mal ein paar Schritte tun. Dann stolpert man förmlich über einen Höhleneingang... *hl*

Rückkehr der Jedi-Ritter (ST)

Hier ein paar Tips aus dem Rebellen-Hauptquartier:

— In der ersten Spielphase lassen sich viele Gegner durch folgenden Trick überlisten: Nach vorne rasen, dann sofort bremsen. Meist hat man dann den Gegner vor der schußbereiten Laserkanone. Gute Piloten können Extra-Punkte sammeln, wenn sie durch die ausgehöhlten Baumstämme fliegen (Vorsicht! Sehr schwer!)

— In der zweiten Phase sollte man sich möglichst weit rechts halten, dann kann man von den Katapulten der Ewoks nicht erwischt werden. *bs*

Phantasy Star (Sega)

— In dem Dungeon unterhalb der Stadtmauer, die Parolit und Camineet umschließt, findet man einen Gefährten.

— Die Katze "Myau" hält sich auf Motavia auf.

— Der Dungeon Key ist in dem Dungeon in Camineet versteckt.

— Immer ein bis zwei Cola und Burger mitnehmen. Einige Leute reden erst, nachdem sie mit Cola bestochen wurden. *mg*

Neuromancer (C 64)

Starthilfe für Hacker: Erstmal in PAX einloggen und ein wenig Geld auf den Kreditchip übertragen. Dann die Spaghetti zahlen und zu Shins Pawnshop gehen, um das Terminal abzuholen. Shin will das Ding unbedingt loswerden; das sollte man ausnutzen. Als nächstes sollte man seine Hotelrechnung bezahlen. Ein echter Hacker kann das, ohne einen einzigen Kredit rauszurücken. Einen günstigen Terminal-Anschluß findet man im "Gentleman Looser". Das Mädchen in dieser Bar hat einige wichtige Informationen und Gegenstände. Dann kann man daran gehen, den Rest der Stadt und der Datennetze genauer zu erkunden. *bs*



Zu guter Letzt noch ein Tip von Bernd Pohlmeyer aus Hannover. Im ersten Level befindet sich hinter der ersten Baracke ein Bunker, aus dem Raketen aufsteigen. Wenn man zehn Raketen abschießt, erscheint plötzlich Superman. Wird er getroffen, laufen alle Geiseln schneller zum Hubschrauber.

Videospiel-Tips

Afterburner (Sega)

Sicher habt Ihr schon bemerkt, daß der "Continue"-Modus, der in der Anleitung steht, nur bis Level 11 klappt. Wenn man im Titelbild vor dem Start 100mal die Pause-Taste drückt, kann das Spiel auch nach dem elften Level mit dem bekannten "Continue"-Trick fortgesetzt werden. Dieser Kniff kommt von Branko Viole aus Uetze-Katensen.

Choplifter (Sega)

"Choplifter" für das Sega-Videospiel ist eine wahre Fundgrube für Cheat-Modi. So kann man zum Beispiel mit einem kleinen Trick die Levels einzeln anwählen. Im Titelbild müßt Ihr das Joypad nacheinander nach oben, unten, links und rechts bewegen und anschließend Feuerknopf 1 drücken. Diese Prozedur wiederholt Ihr und schon kann man den Level (von 1 bis 6) anwählen.

Jörg Brochmeier aus Coesfeld hat einen weiteren Tip für Choplifter auf Lager. Um im dritten Level den Vulkanausbrüchen zu entgehen, müßt Ihr einfach rückwärts in die Höhle rein- beziehungsweise rausfliegen. So können Euch die Lavabrocken nichts anhaben.

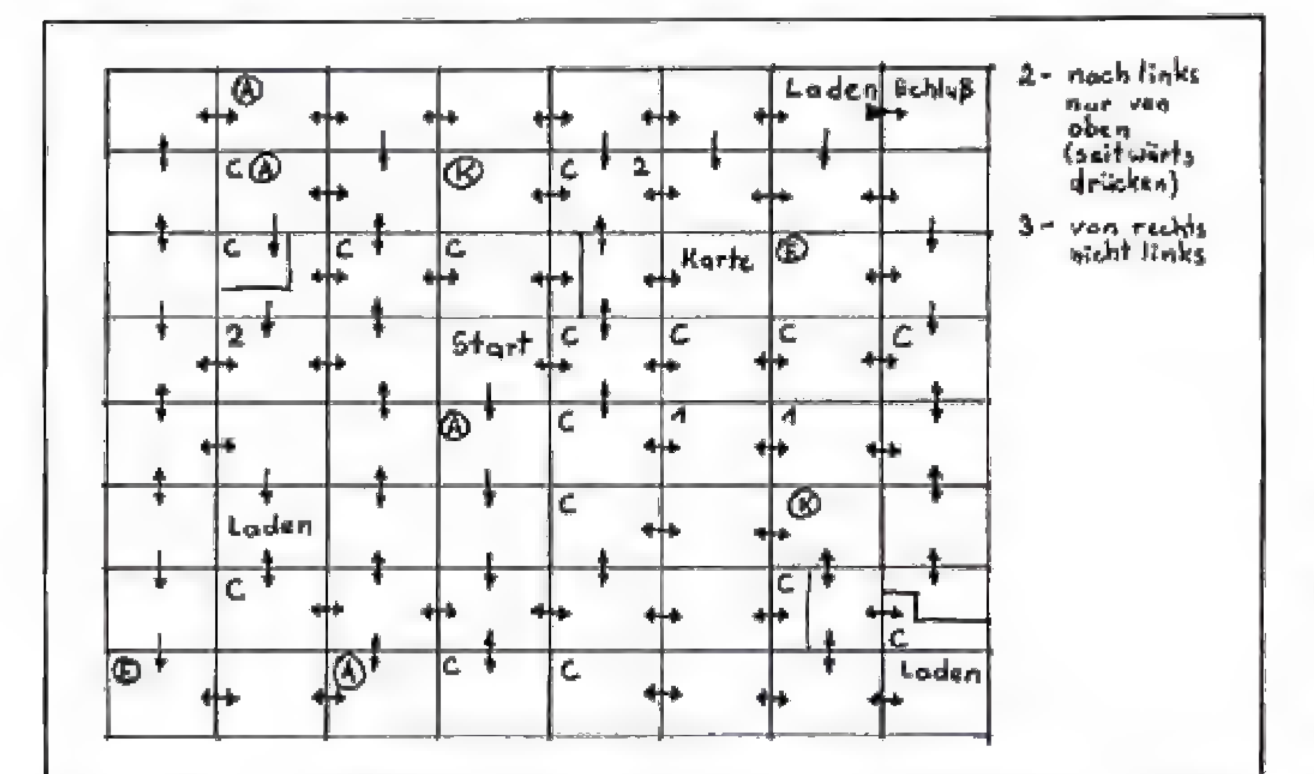
R-Type (PC-Engine)

Drei Credits bei "R-Type I" beziehungsweise fünf Credits bei "R-Type II" sind zwar besser als nichts, aber ein paar Versuche mehr können bestimmt nicht schaden. Wenn das Titelbild mit dem Schriftzug R-Type erscheint, müßt Ihr SELECT gedrückt halten und so schnell und so oft wie möglich Feuerknopf 1 drücken. Langsam aber sicher erhöht sich nun die Zahl der Credits. Man sollte nur rechtzeitig RUN drücken, bevor das Demo anfängt, denn sonst war die Anstrengung umsonst. Dieser Kniff kommt von Roger Zens aus Hünxe.

Kid Icarus (Nintendo)

Nach den Karten zu Welt 1.4 und 2.4, die wir in *POWER PLAY* 6 beziehungsweise *POWER PLAY* 10/88 abgedruckt haben, präsentieren wir diesmal die Karte zu Welt 3.4. Gerd Schulze aus Stuttgart hat sie gezeichnet.

Schließlich verraten wir Euch noch die beiden letzten Paßwörter für "Kid Icarus".
Paßwort für Welt 3.3:
AgW2Cb r36800
uSG04H K10eMa
Paßwort für Welt 3.4:
AgW2qy u3O500
uSG05H K10Wt3



Hier seht Ihr die Karte zu Welt 3.4 bei "Kid Icarus"

Zelda II
Eingang

Palast Nummer 4 ist mitten im Irrgarten

Zelda II
Eingang

Palast Nummer 3 befindet sich auf einer Insel

Zelda II
Eingang

Palast Nummer 2 ist im Sumpf versteckt

Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo)

Nachdem wir in der letzten *POWER PLAY* die Karte zum ersten Palast veröffentlicht haben, folgen diesmal Rißzeichnungen der Paläste 2, 3 und 4. Sie stammen von Paul Röhrich aus Berlin. Mehr Zelda-Karten in der nächsten Ausgabe.

Super Wonderboy in Monsterland (Sega)

Die folgenden Tips für "Super Wonderboy in Monsterland" beziehen sich in erster Linie auf die Version für das Sega Master System. Die Tricks klappen aber auch beim Arcade-Original. In Klammern ist jeweils der Gegenstand aufgeführt, den man für die beschriebene Handlung erhält. Dirk Stegemann aus Kettenkamp hat uns die Hilfen zugesandt.

Runde 1:
— Vor dem Baum links neben der ersten Hütte hochspringen (Gold)
— Auf die erste Hütte springen und auf der linken Seite dreimal hochspringen (Gold)
— Vor dem letzten Baum hochspringen (Herz)

Runde 2:
— Von der Plattform mit dem Schuhgeschäft nach links runterspringen (Gold)
— Von der Plattform mit dem Schild-Shop nach rechts runterspringen (Gold)
— In der Höhle von der dritten Stufe nach rechts hüpfen und im Sprung mit dem Schwert schlagen (Gold)
— Wenn die Schrift erscheint, an die Wand klopfen (Schriftrolle)
— Auf die Hütte springen und auf die linke Seite gehen (Gold)
— Wieder im Freien auf die Wolke neben der Plattform hüpfen und auf der linken Seite in die Luft springen (Gold)

Runde 3:
— Wenn das Fragezeichen erscheint, an die Wand klopfen (Shop mit Rüstungen)
— Auf dem Absatz vor der Tür mit dem Obermotz weit nach rechts springen (Gold)

My Hero (Sega)

Wenn man bei "My Hero" über einen Messerwerfer springt, ohne ihn zu treffen und ihn dann von hinten tritt, winkt ein Extraleben.

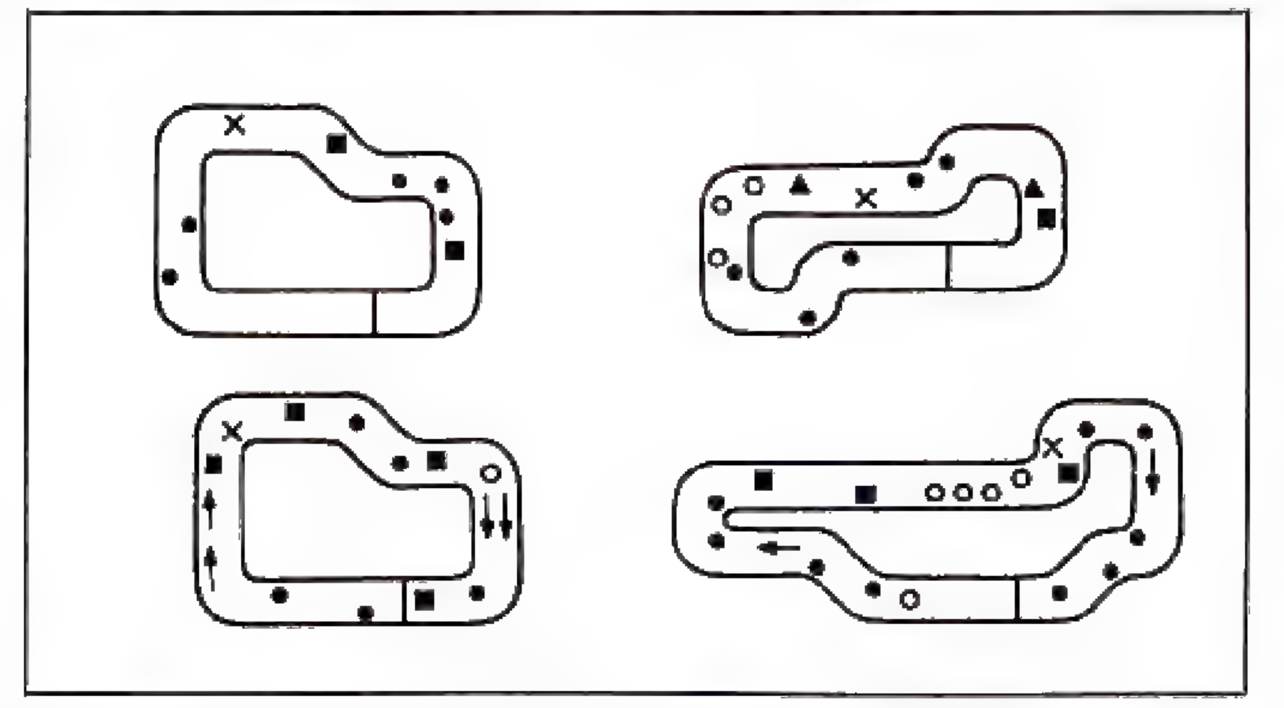
Galaga '88 (Spielautomat)

Wer bei "Galaga '88" in den Bonusrunden die fantastische Musik genießen und trotzdem auf Punkte nicht verzichten will, der sollte den Tip von Christoph Schwiddessen aus Buxtehude ausprobieren. Wenn man sein Raumschiff beim "Galactic Dancing" nicht bewegt und keinen Schuß abgibt, winkt ein "Special Bonus" in Höhe von 10000 bis 25000 Punkten (je nach Level).

R.C. Pro-Am (Nintendo)

Hilfreiche Tips zum rasanten Crash-Rennen "R.C. Pro-Am" kommen von Marco Sonntag aus Waldshut-Tiengen. Er hat die ersten vier Strecken kartographiert und alle Extras sowie Hindernisse an den richtigen Stellen eingezeichnet.

In der nächsten Ausgabe von *POWER PLAY* werden wir weitere Strecken von R. C. Pro-Am in dieser Form veröffentlichen.

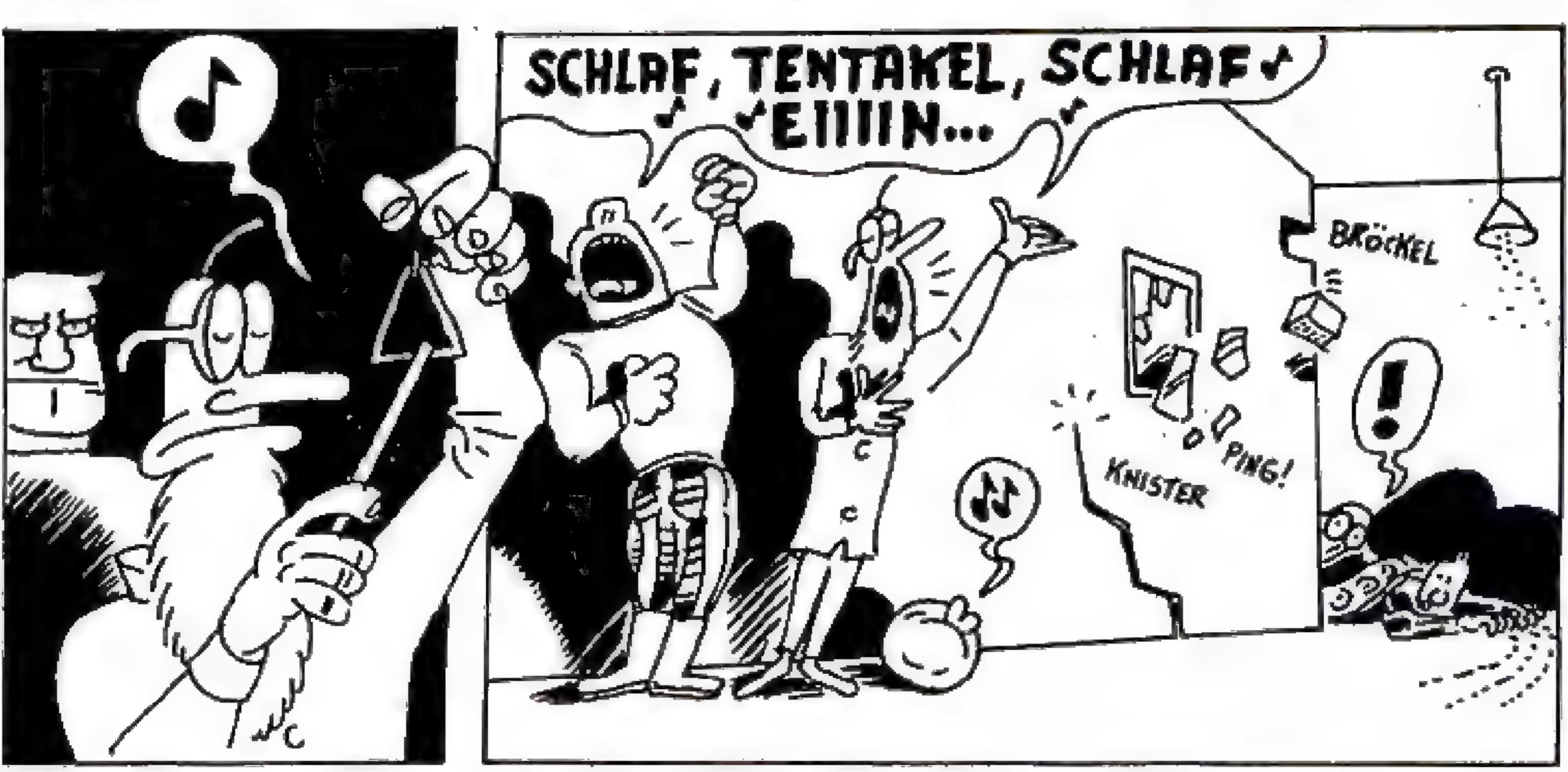


Die ersten vier Strecken von "R. C. Pro-Am"

- • Pfütze oder Regenwolke
- ▪ Extra (Turbo, Motor, Reifen oder Überrollbügel)
- ▴ Öl
- ∘ Waffe oder Munition
- † Beschleunigungsfeld
- ⦚ Springbarriere
- × Buchstabe


STARKILLER
9. FOLGE: GOLD IN DER KEHLE
ROLF BOYKE
HEINI LENKARDT
BORIS SCHNEIDER
DAS FURCHTBARE „TENTAKEL" HAT STARKILLER ENTFÜHRT! SEIN LEBEN STEHT AUF DEM SPIEL...
TRANTOR RÖSTEN TENTAKEL!!
LIEBER NICHT, SIE KÖNNTEN STARKILLER BESCHÄDIGEN!
HILFE!


ICH GLAUBE, WIR MÜSSEN UNSERE FURCHTBARSTE WAFFE EINSETZEN...
JA, MÄCHTIG FURCHTBAR, RÄUSPER


SCHLAF, TENTAKEL, SCHLAF EIIIIN...
BRÖCKEL
PING!
KNISTER


...DU MUSST SEHR MÜDE SEIIIIN...

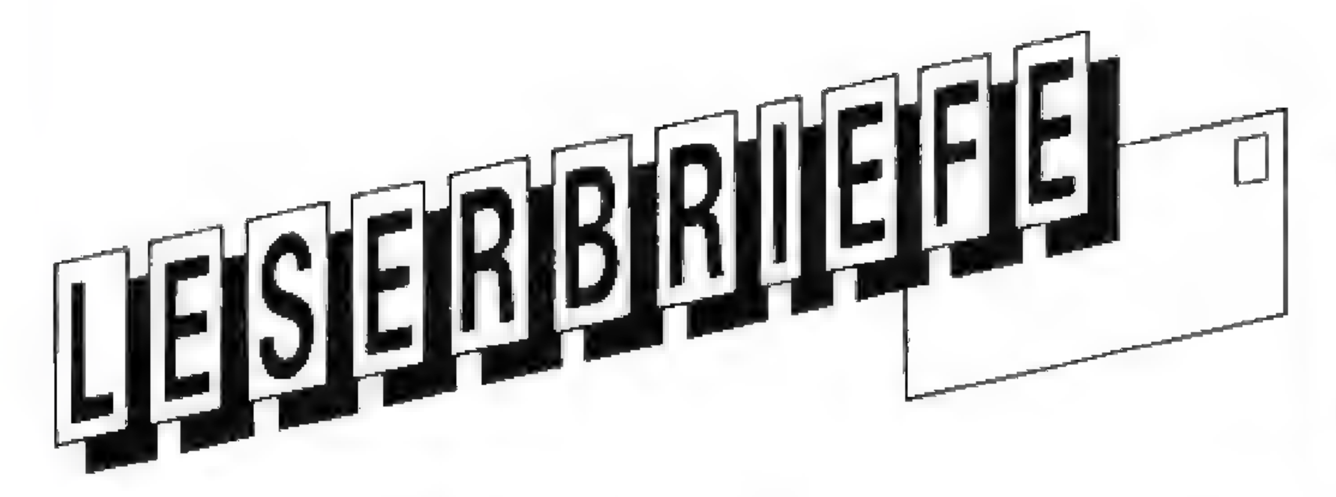

DER EINDRINGLICHE GESANG UNSERER HELDEN WIEGT DAS TENTAKEL IN EINEN TIEFEN SCHLAF.
HMM... MÄCHTIG SELTSAM...
CHRR


TRANTOR ERKENNEN TENTAKEL WIEDER! TRANTOR ERINNERN SICH: DAMALS, AUF ZYNAPS-7...
TRANTOR, TENTAKEL UND ARNOLD WAREN GEFÄHRLICHES SÖLDNER-KOMMANDO...


WIR HABEN BESCHÜTZT MALZBIER-FELDER VOR FURCHTBARER BESTIE!


TENTAKEL GUT FREUND VON TRANTOR! STARKILLER NICHT SEIN NACHTRAGEND!
GRUMPF
HM... MIT EINEM TENTAKEL STEIGEN UNSERE CHANCEN, DIE GALAXIS ZU UNTERJOCHEN, GANZ ERHEBLICH


OK! WENN DAS TENTAKEL KEINE ÜBERHÖHTEN GEHALTSFORDERUNGEN STELLT, DARF ES MITEROBERN!
MIT DEM TENTAKEL IST STARKILLERS TEAM NOCH GEFÄHRLICHER! WELCHE UNGLAUBLICHE SCHANDTAT WIRD STARKILLER IN DER NÄCHSTEN POWER PLAY AUSHECKEN?



Gemischte Gefühle

Der neue Erscheinungsmodus von *POWER PLAY* (monatlich mit *HAPPY-COMPUTER*) hat für eine Menge Zuschriften gesorgt. Hier sind Auszüge aus einigen von diesen Briefen. *hl*

Ich finde es toll, daß nun *HAPPY-COMPUTER* und *POWER PLAY* zusammen zum Preis von einem erscheinen. Ich bin auch froh, daß das viel genauere 100er-Wertungssystem in *POWER PLAY* Einzug gehalten hat.

Martin Jehle, Schaan (Liechtensein)

Als in *HAPPY-COMPUTER* 9/88 angekündigt wurde, daß der Spieleteil zugunsten von *POWER PLAY* weichen müsse, war ich zunächst enttäuscht. Dann aber trudelte die neueste Ausgabe der *HAPPY* ein und ich muß sagen: ich bin von der "Beilage" mehr als beeindruckt! Der Informationsgehalt von *POWER PLAY* ist weitaus größer als der des früheren Spielesonderteils. Besonders gut haben mir die Kurzberichte über Umsetzungen gefallen, die ja im Spieleteil der *HAPPY* weit weniger ausführlich waren.

Markus Alexander Schuba, Willich

Nach dem Kauf der letzten *HAPPY*-Ausgabe war ich erstaunt darüber, wie man die *POWER PLAY* nur so kürzen konnte. Sie hat an Umfang verloren, somit natürlich auch an Aktualität und auch Informationsgehalt.

Sebastian Heldt, Freiberg

Gerade durch die neue Erscheinungsweise ist *POWER PLAY* aktueller geworden. Sie kommt jetzt monatlich, also doppelt so oft. *hl*

Ich sehnte die erste Ausgabe von *POWER PLAY* mit *HAPPY-COMPUTER* herbei. Doch als ich sie mir gekauft hatte, kam die große Enttäuschung. Was war mit der *POWER PLAY* geschehen? Sie war zu einer 64 Seiten dünnen Zeitschrift mit normalem Papier-Umschlag geworden. Die Redakteursgesichter auch bei den halbseitigen Tests zu bringen, ist absolute Spitzenklasse. Doch warum wurden nur so wenig Videospiele getestet (vom Fehlen eines Nintendo-Tests will ich gar nicht reden)?

Andreas Reinhold, Mettmann

Der Mangel an Nintendo-Tests in den letzten Ausgaben hat einen einfachen Grund: Es kamen einfach keine neuen Module in Deutschland heraus. Sobald Spielenachschub für Nintendo-Besitzer anrollt, testen wir die Neuheiten natürlich. *hl*

Da fehlt doch was...

Beim zweiten Durchblättern der neuen *POWER PLAY* traf mich der Schlag. Was mußte ich im Vorwort entdecken: Heini ohne Bart! Aaargh, das hätte mir fast den Rest gegeben. Übrigens ging es einigen Leuten aus meinem Informatikkurs ebenfalls so; auch sie waren traurig und schockiert über das Fehlen dessen, was einen echten "hl" ausmacht.

Sehr schade finde ich, daß die Trantor-Comics diesmal so kurz ausgefallen sind. Klar, daß man nicht jeden Monat Stoff für eine Mammut-Story hat, aber ließe sich am Umfang von "Starkiller" nichts ändern? Gut, daß es mal einen Starkiller in Farbe gibt. Weiter so: Mit jeder Ausgabe ein Schritt nach vorne! Und den Bart wieder wachsen lassen...

Thorsten Franz, Swisttal-Heimerzheim

In Zusammenhang mit der Schnurrbart-Debatte möchte ich auf Seite 3 dieser Ausgabe verweisen. Daß Dir Starkiller so gut gefält, freut uns natürlich. Wir müssen bei der "Geißel der Galaxis" aber ein bißchen mit den Seitenzahlen knausern, da *POWER PLAY* sich in erster Linie um Tests und Tips kümmert. Daß heißt aber nicht, daß die Starkiller-Fortsetzungsgeschichte jetzt immer eine Seite haben wird (wie in dieser Ausgabe). In der nächsten *POWER PLAY* gibt's auf jeden Fall wieder zwei Seiten. *hl*

Gregor verzweifelt gesucht

Was habt Ihr mit Gregor Neumann gemacht? Ist er in den ewigen Gamegründen gelandet? Einar Olafsson, Hamburg

Gregor erfreut sich immer noch bester Gesundheit und ist einem Spielchen in Ehren nie abgeneigt (Ihr solltet ihn mal bei "Microprose Soccer" erleben!). Gregor schreibt momentan nur für *HAPPY-COMPUTER*. Es ist aber nicht auszuschließen, daß er bei Gelegenheit mal wieder das eine oder andere Spiel für *POWER PLAY* testet. *hl*

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mg*

Schickt Eure High Scores an:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Choplifter
Sega: 2923900 von Alexander Gieraths, Butzbach

Hawkeye
C 64: 606050 von Ingo Jäckel, Berrendorf

Lightforce
CPC: 549350 von Christian Habersetzer, Kissing

Mike Tyson's Punch-Out
NES: Piston Honda II in 1.00.99 von Yoshi Tambo, Hamburg

Mario Bros.
NES: 990380 von Dirk Baumgart, Düsseldorf

Nemesis
CPC: 221700 von Matthias Kronenberger, Seibersbach

Sidewinder
Amiga: 610700 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Super Mario Bros.
NES: 30399000 von Marco Keller, CH-Baden

Wizball
C 64: 897120 von Carsten Ullrich, Bad Lauterberg
Amiga: 854280 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Wonderboy
C 64: 242960 von Sascha Stickan, Dortmund
CPC: 240480 von Christian Habersetzer, Kissing
Automat: 2003310 von Ulrich Gutzmann, Altenglan

Xenon
Amiga: 872250 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Yie-Ar Kung Fu
C 64: 2031700 von Holger Brensing, Iserlohn
CPC: 1764040 von Christian Habersetzer, Kissing

The Games: Summer Edition

Epyx lädt ein zur Olympia-Nachlese: Computersport total mit acht abwechslungsreichen Disziplinen.

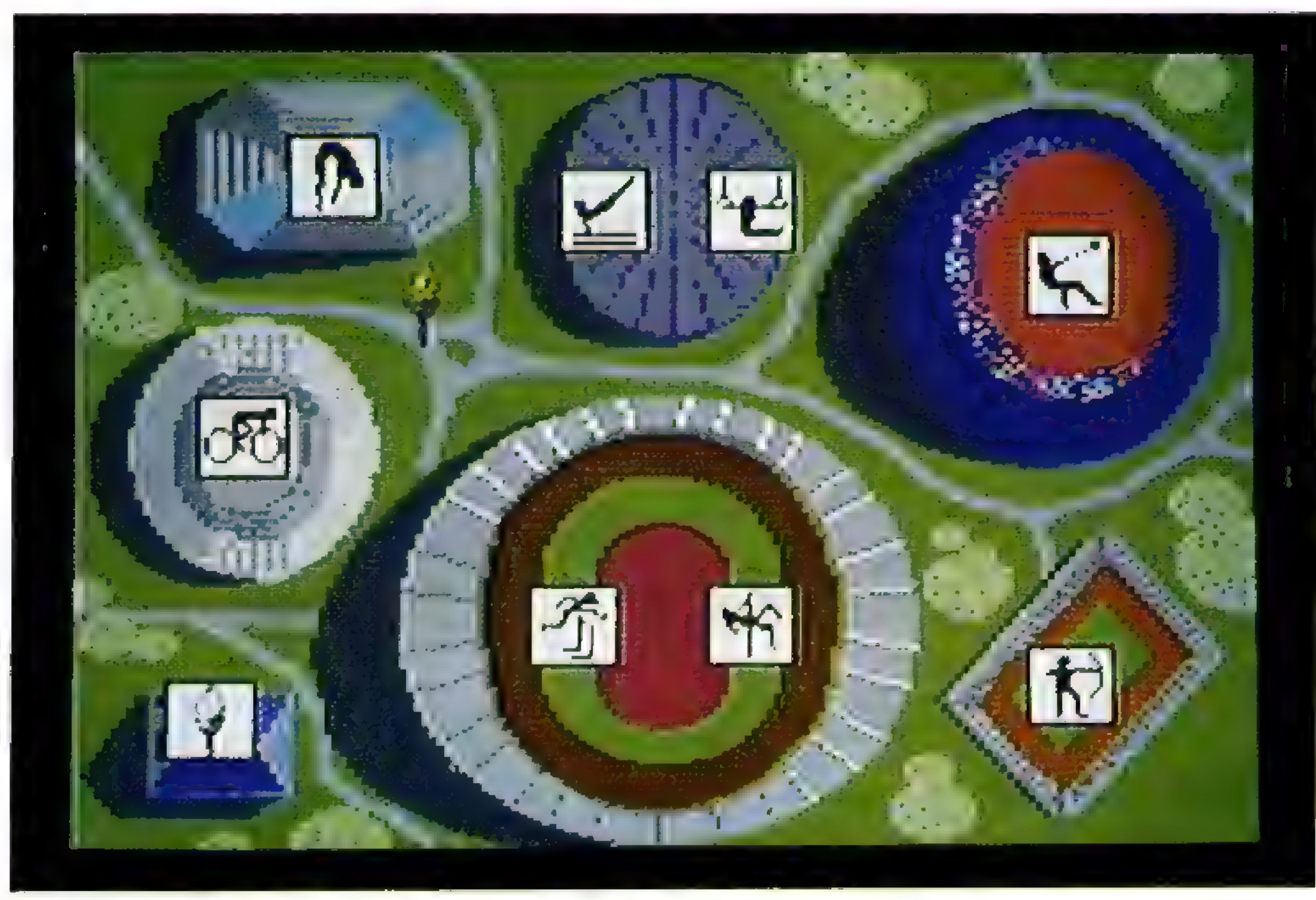
Die Sportspiel-Spezialisten von Epyx setzen ihre erfolgreiche "Games"-Serie fort. Nach dem Spiel zur Winter-Olympiade "The Games: Winter Edition" folgt jetzt der Nachschlag. "The Games: Summer Edition" heißt die brandneue Sportsimulation mit acht Disziplinen, die an die Sommerspiele in Seoul erinnern.

Bis zu acht Spieler können antreten, ihre Namen eintippen und sich je eine Nation aussuchen, für die sie dann starten. Eine neue Idee ist dazugekommen, denn man kann jetzt auch Teams bilden. Sobald mehrere Spieler dasselbe Land gewählt haben, werden ihre Medaillen bei der Gesamtwertung zusammengezählt. Für jede Disziplin wird die beste Leistung mit dem Namen des Rekordhalters auf Diskette gespeichert.

Die erste Sportart ist "Diving" (Kunstspringen). Jeder Athlet hat drei Sprünge, deren Bewertungen addiert werden. Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Goldmedaille. Es gibt je acht Vorwärts- und acht Rückwärtssprünge. Die Bewertung orientiert sich an Schwierigkeit und Ausführung eines Sprungs. Am besten werden Versuche bewertet, bei denen man mehrere Sprungtechniken kombiniert.

Zur zweiten Disziplin geht's in die Halle, denn "Velodrome Cycling" (Verfolgungs-Radrennen) ist angesagt. Bei diesem 1000-Meter-Sprint liefern sich zwei Fahrer gleichzeitig ein packendes Duell. Wer nach drei Runden als erster am Ziel ist, gewinnt. Durch rhythmisches, nicht zu schnelles Rauf-/Runter-Rütteln am Joystick tritt Ihr Fahrer in die Pedale. Ein Balken zeigt an, wieviel Kraftreserven er hat. Geht man das Rennen zu schnell an, ist die ganze Energie futsch, bevor das Ziel erreicht ist. Cycling ist die einzige Disziplin, bei der zwei Spieler gegeneinander antreten können. In zwei Bildschirmfenstern bekommt jeder die Fahrbahn in 3D-Grafik gezeigt.

Mit "Uneven Parallel Bars" (Stufenbarren) folgt nun die erste von zwei Turndisziplinen. Diese Sportart ist eine Wissenschaft für sich, denn es gibt 17 unterschiedlich schwierige Figuren, die man turnen kann. Die Bewertung der Leistung ist sehr realistisch. Für die Schwierigkeit erhält man bis zu 3,5, für die Ausführung und Komposition bis zu 6,5 Punkte.



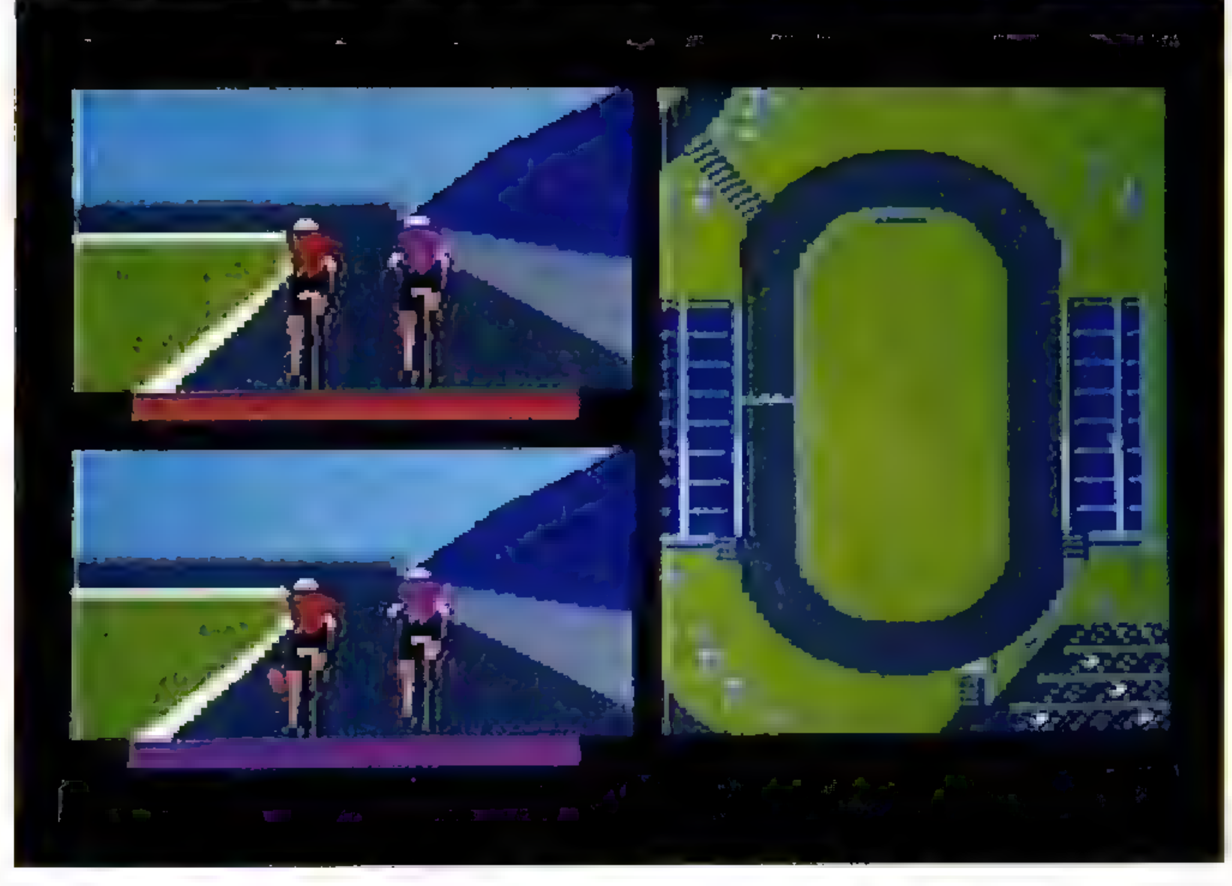
Ein Blick aufs Olympiagelände zeigt die Wettkampfstätten (C 64)

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Grafik	74
Sound	53
Power-Wertung	79



Ruhige Hand und scharfe Augen beim Bogenschießen (C 64)



Zwei Spieler strampeln beim Radrennen gleichzeitig ihre Runden (C 64)



"The Games: Summer Edition" gefällt mir spielerisch besser als die C 64-Versionen von "Summer Olympiad" und "Daley Thompson's Olympic Challenge". Die Steuerung von "Summer Edition" ist bei allen Disziplinen ausgefeilt und anspruchsvoll; die Sportarten verlangen neben Geschick auch ein wenig taktisches Gespür. Es ist nur schade, daß lediglich bei einer von acht Disziplinen zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen können.

Obwohl einige Disziplinen bereits bei früheren Epyx-Programmen simuliert werden, machen sie hier alle einen frischen Eindruck und können spieltechnisch überzeugen.

Beides zusammen ergibt die Traumnote 10, doch für jeden kleinen Fehler gibt es Punktabzüge.

Auch "Rings" (Turnen an den Ringen) ist ein Fest für Freunde technisch anspruchsvoller Sportdisziplinen. Die Steuerung verlangt eine clevere Mischung aus Geschicklichkeit und kraftvollem Rütteln zum richtigen Zeitpunkt. Damit eine Turnposition auch gewertet wird, muß man sie zwei Sekunden lang aushalten. Dazu rüttelt man den Joystick mittelschnell. Ist man zu langsam, geht's gleich mit der nächsten Position weiter. Rüttelt man zu schnell, fängt der Turner erst zu bibbern an und fällt schließlich auf den Boden. Es gibt elf verschiedene Figuren, die man an den Ringen turnen kann. Die Bewertung erfolgt in sechs Kriterien.

Nach soviel turntechnischen Feinheiten geht's bei "Hammer Throw" (Hammerwerfen) wesentlich handfester zu. Doch auch hier ist die Steuerung ein wenig gewöhnungsbedürftig. Nach einem ersten Feuerknopfdruck beginnt die Spielfigur mit der ersten Schwungphase. Indem man den Joystick so schnell im Kreis bewegt, wie sich der Athlet auf dem Bildschirm dreht, sorgt man für Extratempo. Nach einem weiteren Feuerknopfdruck macht sich der Hammerwerfer wurfbereit. Jetzt kommt der entscheidende Augenblick, denn nach dem dritten Knopfdruck wird geworfen. Landet das Wurfgeschoß in den Zuschauerrängen (Autsch!), aber nicht im Spielfeld, ist der Versuch ungültig.

Einfacher steuert sich "Hurdles" (400-Meter-Hürdenlauf). Lassen Sie den Feuerknopf erst los, wenn der Startschuß erfolgt und rütteln Sie dann am Joystick um Ihr Leben. Bei den Hürden muß man den Feuerknopf drücken, um zu springen. Je länger man ihn gedrückt hält, desto weiter (und sicherer) werden die Sprünge.

"Pole Vault" (Stabhochsprung) verlangt Geschick und Timing. Sie haben insgesamt drei Versuche und stellen zunächst ein, welche Höhe Sie überspringen wollen. Danach wird tüchtig Anlauf genommen. Indem der Joystick im gleichen Rhythmus nach links und rechts gedrückt wird, wie die Füße des laufenden Athleten den Boden berühren, beschleunigt man. Wenn der Stab die Absprungbox berührt, zieht man den Joystick nach oben (je später, desto besser) und nach rechts, sobald der Sportler die maximale Sprunghöhe erreicht hat. Beim abschließenden "Archery" (Bogenschießen) dürfen Sie ein ruhiges Händchen beweisen. Mit drei Pfeilen schießt man auf eine Zielscheibe. Wer insgesamt am besten trifft, bekommt Gold. Beim Anvisieren der Zielscheibe sollte man unbedingt die Windfahne beachten. Je nachdem, aus welcher Richtung und wie stark der Wind bläst, kann die Flugbahn der Pfeile gehörig beeinflußt werden.


Auf der oberen Bahn rennt beim Hürdenlauf ein Computergegner mit (C 64)



Welcome back, Epyx! Nach dem enttäuschenden "The Games: Winter Edition" hatte ich schon die schlimmsten Befürchtungen, aber die acht sommerlichen Disziplinen haben die Jungs ganz sauber hinbekommen. Grafisch ist das Programm bei weitem nicht so gut wie "Summer Games II". Vergleicht man Details, wie beispielsweise das Publikum im Hintergrund, erkennt man, daß die neuen Grafiker von Epyx noch lange nicht so gut sind wie ihre Vorgänger. Allerdings sind die Sportler-Sprites schön groß und teilweise hervorragend animiert.

Die acht Disziplinen und die gesamte Präsentation (Start- und Schluß-Zeremonie, Team-Modus, Schnellader) machen einen sehr professionellen Eindruck. Für Freunde von Sportspielen ist "Summer Edition" ein klares Muß.

Wir testeten die C 64-Diskettenversion, die bis Ende November in Deutschland erscheinen soll. Auf Kassette wird "The Games: Summer Edition" oft und lange nachladen. In Kürze soll die MS-DOS-Version veröffentlicht werden. Alle weiteren Umsetzungen werden erst Anfang 1989 erscheinen. *hl*



Eleganz und Technik: Turnen am Stufenbarren (C 64)


Wer den Hammer nicht losläßt, bekommt Kopfschmerzen (C 64)

Jordan vs. Bird

MS-DOS (C 64)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

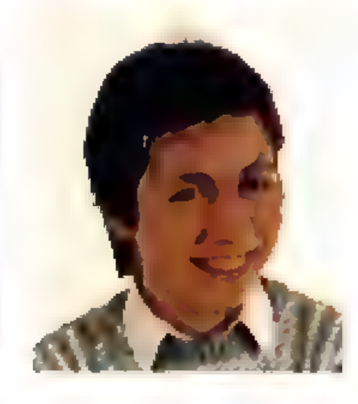
Grafik	73
Sound	64
Power-Wertung	70

Fast vier Jahre ist es her, daß auf dem C 64 ein Basketballspiel namens "One on One" erschien. Die für damalige Verhältnisse gute Grafik und ein raffiniertes Spielprinzip machten "One on One" zu einem Publikumsliebling. jetzt gibt es eine völlig neu programmierte Version des Programms namens "Jordan vs. Bird — One on One".

Die beiden amerikanischen Basketballspiel-Profis Larry Bird und Michael Jordan standen den Programmierern mit Rat und Tat zur Seite. Sie sind die beiden Kontrahenten in einem spannenden Basketball-Zweikampf für einen oder zwei Spieler. Jordan und Bird sind die einzigen Basketballer auf dem Feld, von dem nur eine Hälfte und ein Korb genutzt wird. In diesem Punkt unterscheidet sich das Programm von anderen Basketball-Spielen, bei denen ganze Mannschaften antreten.

Durch eine geschickt ausgetüftelte Steuerung können die Spieler nicht nur dribbeln und werfen, sondern auch antäuschen, blocken und eine Vielzahl der berüchtigten "Slams" durchführen. Gespielt wird entweder auf Zeit oder auf Punkte.

In zwei Zusatzspielen muß man seine Geschicklichkeit bei Weit- und Kunstwürfen unter Beweis stellen, deren Qualität von einer Jury bewertet wird. Diese beiden Spezial-Wettbewerbe erinnern von Stil und Ablauf her an Disziplinen aus der "Summer Games"-Serie. Ein bis vier Spieler können antreten. *bs*



Schade, daß MS-DOS-PCs für diese Art von Spiel nicht gut geeignet sind. Die Steuerung über Tastatur oder Analog-Joystick ist nicht optimal und läßt einiges vom Spielspaß sausen. Dabei haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben, den Zweikampf möglichst abwechslungsreich und mit viel Action auf den Bildschirm zu bringen. Der Computergegner ist ein harter Brocken, der selbst auf der einfachsten von vier Spielstufen nicht zu einfach zu schlagen ist. Die beiden Zusatzspiele machen ebenfalls Spaß, der Weitwurf wird aber nach kurzer Zeit langweilig. Beim Slam-Wettbewerb fallen die langen Nachladezeiten (auch von Festplatte) unangenehm auf.

Eine EGA-Grafikkarte und ein Analog-Joystick sind notwendig, damit "Jordan vs. Bird" Spaß macht. Unter CGA sieht das Spiel sehr blaß aus und die Tastatursteuerung ist schauderhaft.



Die Wiedergeburt von "One on One" (MS-DOS, EGA-Grafik)



Fast Break macht einfach Spaß, besonders wenn man zu zweit spielt. Die Steuerung ist wirklich gut und gibt einem das Gefühl, echte Kontrolle über das Spielgeschehen zu haben. Die unterschiedlichen Eigenschaften der Spieler machen sich deutlich bemerkbar, was Fast Break eine strategische Note verleiht: Nimmt man den schnellen, unsicheren Werfer oder den langsamen treffsicheren Spieler? Es gibt kein ideales Team; je nach Gegenspieler sind einzelne Sportler gut oder unbrauchbar.

Schade, daß die Programmierer dann auf halbem Weg schlappgemacht haben. Ein paar Computergegner mehr, ein gescheiter Turnier-Modus und etwas mehr "Drumherum" hätten Fast Break sicherlich gut getan. Auch der Sound ist spärlich und fast lästig.

Vom Doppel-Dribbel bis zum Drei-Punkt-Wurf: "Fast Break" (C 64)

Fast Break

C 64 (MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik	72
Sound	14
Power-Wertung	78

Fast Break Basketball ist eine Simulation, bei der drei Spieler pro Mannschaft auf dem Feld sind. Diese drei Spieler pro Team können Sie aus einem Kader von sechs Leuten auswählen; für jede der drei Positionen gibt es zwei verschiedene Spieler mit unterschiedlichen Eigenschaften. Der eine Basketballer ist beispielsweise sehr schnell, aber nicht besonders treffsicher, der andere ein todsicherer Werfer, verliert aber leicht den Ball an die gegnerische Mannschaft.

Die Steuerung ist schnell gelernt. Bei einem kurzen Druck auf den Feuerknopf wird gepaßt, bei einem längeren ein Wurf auf den Korb gemacht. Ist man nicht im Ballbesitz, schaltet man per Knopfdruck zwischen den Spielern um. Vor dem Spiel, zwischen den Vierteln und sogar dreimal während des Spiels können Sie Ihr Team umbauen. Zusätzlich können Sie während des Spiels zwischen verschiedenen Angriffsstrategien auswählen. Während eines Angriffs bleiben Sie einfach kurz in der Mitte des Spielfelds stehen. Dann erscheint ein kleines Menü, aus dem Sie eine Angriffsstrategie auswählen. Parallel dazu darf der Gegner seine Verteidigung per Menü organisieren.

Ansonsten gibt sich Fast Break sehr spartanisch. Lediglich die Spiellänge ist einstellbar. Es gibt nur einen Computergegner, auf einen Liga- oder Turnier-Modus muß man auch verzichten. *bs*





IBM	
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSON'S...	79,–
ELITE	69,–
FLUGSIMULATOR 3.0	129,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
HOSTAGES	79,–
LORDS OF CONQUEST	59,–
NIGHT RAIDER	59,–
PRESIDENT IS MISSING	69,–
STAR RAY	59,–
SUMMER OLYMPIAD	79,–
TEST DRIVE	89,–
ULTIMA V	79,–

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
AFTER BURNER	–,– / 43,–
ELITE	43,– / 61,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
LAST NINJA II	43,– / 49,–
NIGHT RAIDER	33,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
SALAMANDER	29,– / 49,–

ATARI ST	
AFTER BURNER	79,–
ARMAGEDDON MAN	61,–
BIONIC COMMANDOS	53,–
CARRIER COMMAND	79,–
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSON'S...	59,–
DOWN AT THE TROLLS	59,–
DUNGEON MASTER	79,–
ELITE	79,–
F.O.F.T.	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
HOSTAGES	79,–
LANZELOTT	59,–
LORDS OF CONQUEST	53,–
MINI GOLF	59,–
NETHERWORLD	59,–
NIGHT RAIDER	59,–
R-TYPE	59,–
STARGLIDER II	79,–
STAR RAY	59,–
SUMMER OLYMPIAD	59,–
TEST DRIVE	79,–
TRIAT	89,–
VIRUS	69,–

COMMODORE 64/128	Kass / Disk
AFTER BURNER	33,– / 43,–
AIRLINE	33,– / 53,–
ALIEN SYNDROME	33,– / 49,–
ARMAGEDDON MAN	43,– / 43,–
BARD'S TALE III	–,– / 59,–
BIONIC COMMANDOS	33,– / 39,–
BOZUMA	–,– / 53,–
DALEY THOMPSON'S...	33,– / 43,–
DOWN AT THE TROLLS	33,– / 49,–
ELITE	43,– / –,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
FUGGER	29,– / 43,–
GARRISON	29,– / 33,–
HOSTAGES	33,– / 49,–
LANZELOTT	–,– / 49,–
LAST NINJA II	43,– / 49,–
LORDS OF CONQUEST	–,– / 43,–
MANIAC MANSION	–,– / 43,–
MINI GOLF	29,– / 43,–
NETHERWORLD	33,– / 43,–
NIGHT RAIDER	33,– / 43,–
POOL OF RADIANCE	–,– / 53,–
PRESIDENT IS MISSING	–,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
RED STORM RISING	43,– / 53,–
SALAMANDER	29,– / 43,–
STAR RAY	–,– / 49,–
SOCCER/MICROPOSE	43,– / 53,–
STREETFIGHTER	33,– / 43,–
SUMMER OLYMPIAD	33,– / 43,–

AMIGA	
AFTER BURNER	79,–
ARMAGEDDON MAN	61,–
BIONIC COMMANDOS	69,–
CARRIER COMMAND	79,–
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSON'S...	79,–
DOWN AT THE TROLLS	59,–
ELITE	79,–
F.O.F.T.	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FUSION	69,–
GRAFFITY MAN	59,–
HOSTAGES	79,–
LANZELOTT	59,–
MINI GOLF	59,–
NETHERWORLD	59,–
R-TYPE	79,–
SKY CHASE	59,–
STAR BALL	59,–
STAR RAY	69,–
STARGLIDER II	79,–
SUMMER OLYMPIAD	79,–
TEST DRIVE	79,–
TRIAT	89,–
VIRUS	59,–

	SEGA	
	AFTERBURNER	79,–
NEU	ALEX KIDD II: THE LOST STARS	89,–
	ALIEN SYNDROME	69,–
	GREAT BASEBALL	59,–
NEU	WONDERBOY II	89,–
NEU	ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,–

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

	NINTENDO	
NEU	ADVENTURE OF LINK	99,–
	DONKEY KONG JUNIOR	69,–
NEU	ICE-HOCKEY	69,–
	LEGEND OF ZELDA	99,–
NEU	PRO-AM	79,–
	SUPER MARIO	69,–

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64 und Commodore Amiga.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Name: ______
Straße: ______
PLZ/Ort: ______
Telefon: ______
Alter: ______
Computersystem: ______

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Pool of Radiance

Stunk in Phlan: Monsterhorden besetzen ganze Stadtteile — und das ohne Mietvertrag!

C 64 (Amiga, Apple II, Atari ST, MS-DOS)
59 bis 89 Mark (Diskette) ★ SSI/U.S. Gold

Grafik	69	
Sound	40	
Power-Wertung	82	



Fans von Fantasy-Rollenspielen werden von Pool of Radiance nicht enttäuscht. Das grundsolide Spielprinzip hebt sich durch eine Reihe von interessanten Details von Bard's Tale & Co. angenehm ab. Die taktischen Gefechte und die vielen kleinen Missionen sorgen für Abwechslung.

Leider spielt sich die C 64-Version ein wenig umständlich. Diskettenwechsel und ständiges Nachladen können ungeduldige Spieler ein wenig nerven. Von diesem Manko abgesehen ist Pool of Radiance ein empfehlenswertes Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene. Man braucht keine AD&D-Vorkenntnisse, um bei dem Programm durchzublicken. Die sehr ausführlichen Handbücher lassen kaum eine Frage offen.

Wenn Sie einem alten Rollenspiel-Hasen den Begriff "Advanced Dungeons & Dragons" ins Ohr flüstern, wird der Angesprochene vor Verzückung mindestens einmal kräftig seufzen. Unter der Abkürzung "AD&D" wurde diese Rollenspielserie der amerikanischen Firma TSR vor allem in den USA zum absoluten Kultspiel. Bisher konnte man AD&D nur mit einer Gruppe von Mitspielern genießen. Doch jetzt sind endlich die ersten Computerumsetzungen von AD&D da. Neben dem Action-Adventure "Heroes of the Lance" erschien mit "Pool of Radiance" ein reinrassiges Rollenspiel, das sich an die AD&D-Brettspielreihe "Forgotten Realms" anlehnt.

Am Nordufer des Mondsees liegt die Stadt Phlan, die größtenteils von Monstern besetzt wurde. Ihr Hauptauftrag: Finden Sie heraus, wer hinter diesem Überfall steckt und beseitigen Sie den Burschen. Das Spiel beginnt im zivilisierten Teil von Phlan, der noch nicht in die Klauen der Monsterbrut fiel. Hier beginnen Sie zunächst mit kleineren Missionen, deren Erfüllung Gold und Erfahrungspunkte einbringen.



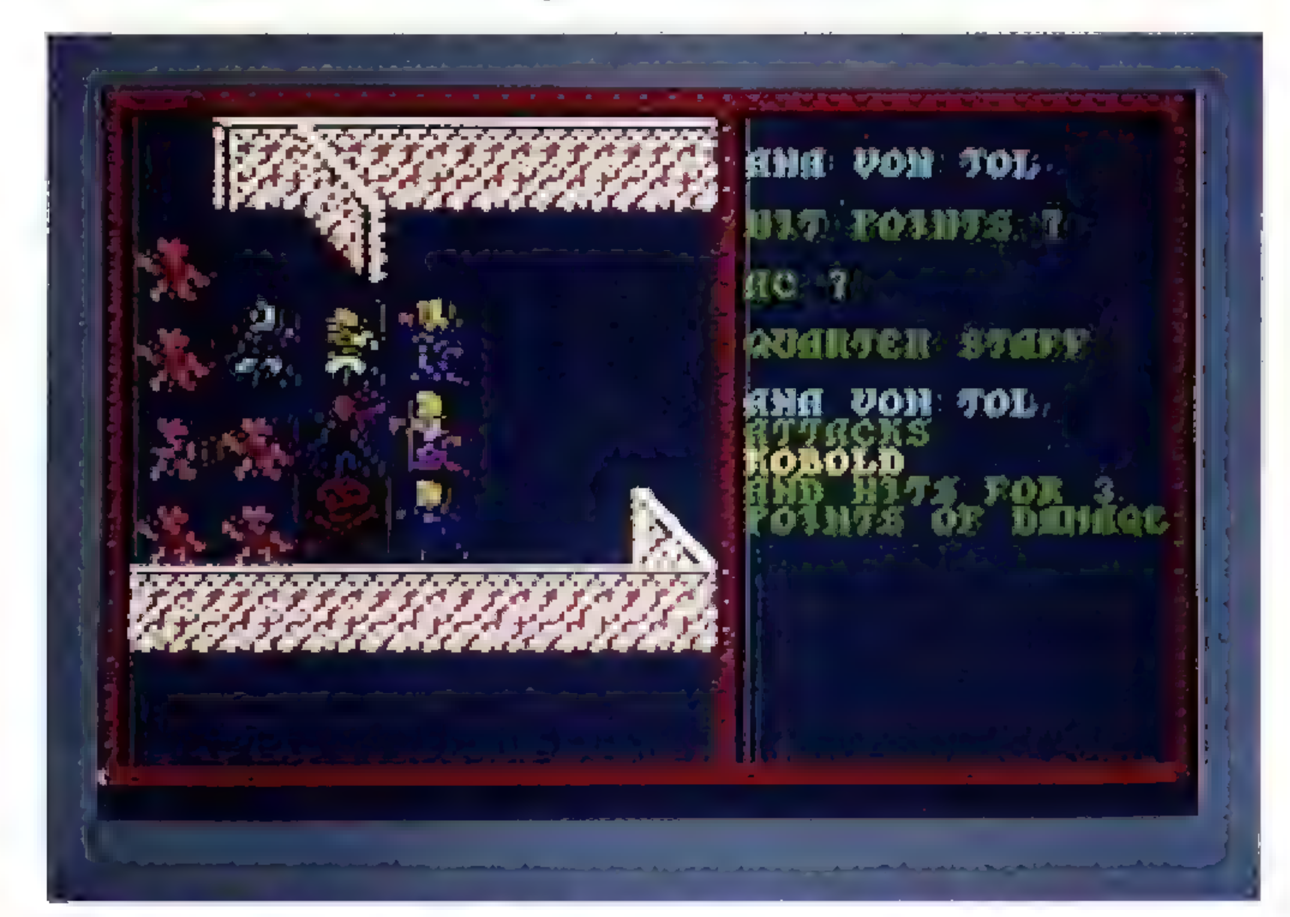
Willkommen bei der Gilde der Diebe: Charakter-Training gefällig? (C 64)

Stärken Sie Ihre Charaktere in Kämpfen, denn die richtig unangenehmen Monster treffen Sie in den Ländereien außerhalb von Phlan.

Pool of Radiance ist ein Fantasy-Rollenspiel der alten Schule. Es gibt Kämpfer, Magier und Diebe; je mehr Erfahrung die Charaktere sammeln, desto stärker werden sie. Ihre Party kann bis zu sechs "selbstgemachte" Charaktere enthalten sowie zwei "NPCs". Bei diesen sogenannten "Non Player Characters" handelt es sich um Spielfiguren, die zwar für Ihre Party kämpfen, aber vom Computer gesteuert werden. Man kann sich nicht ganz auf diese Burschen verlassen.

Der wichtigste Unterschied von Pool of Radiance gegenüber anderen Rollenspielen wie "The Bard's Tale" sind die ausgeklügelten taktischen Kämpfe. Trifft man auf eine Gruppe hungriger Monster, wechselt die Grafik von einer 3D-Darstellung zu einer landkartenähnlichen Übersicht. Hier sieht man genau, welcher Charakter wo steht und welche Position die Gegner bezogen haben. Spielerisch ist dieser "Tactical Combat" eine echte Bereicherung, da man viel mehr Freiheiten hat und Kampfstrategien entwickeln kann. Die Kämpfe lassen sich auch ein wenig abkürzen. Wenn Sie mit einer Horde starker, bis an die Zähne bewaffneter Charaktere auf eine Schar kümmerlicher Kobolde treffen, wird der Kampf zu einer reinen Formsache. In diesem Fall kann man ruhigen Gewissens zum "Quick"-Kommando greifen, mit dem der Computer die Steuerung Ihrer Spielfiguren übernimmt. Das sollte man aber nur tun, wenn man wirklich klar überlegen ist. Der Computer spielt nie optimal.

Bei Pool of Radiance können Sie jederzeit einen Spielstand auf Diskette speichern. Für Komfort sorgt auch der "Area"-Befehl, der eine Landkarte der unmittelbaren Umgebung anzeigt. Die C 64-Version belegt satte acht Diskettenseiten. *hl*



Ohne die rechte Taktik bezieht man ordentlich Prügel (C 64)

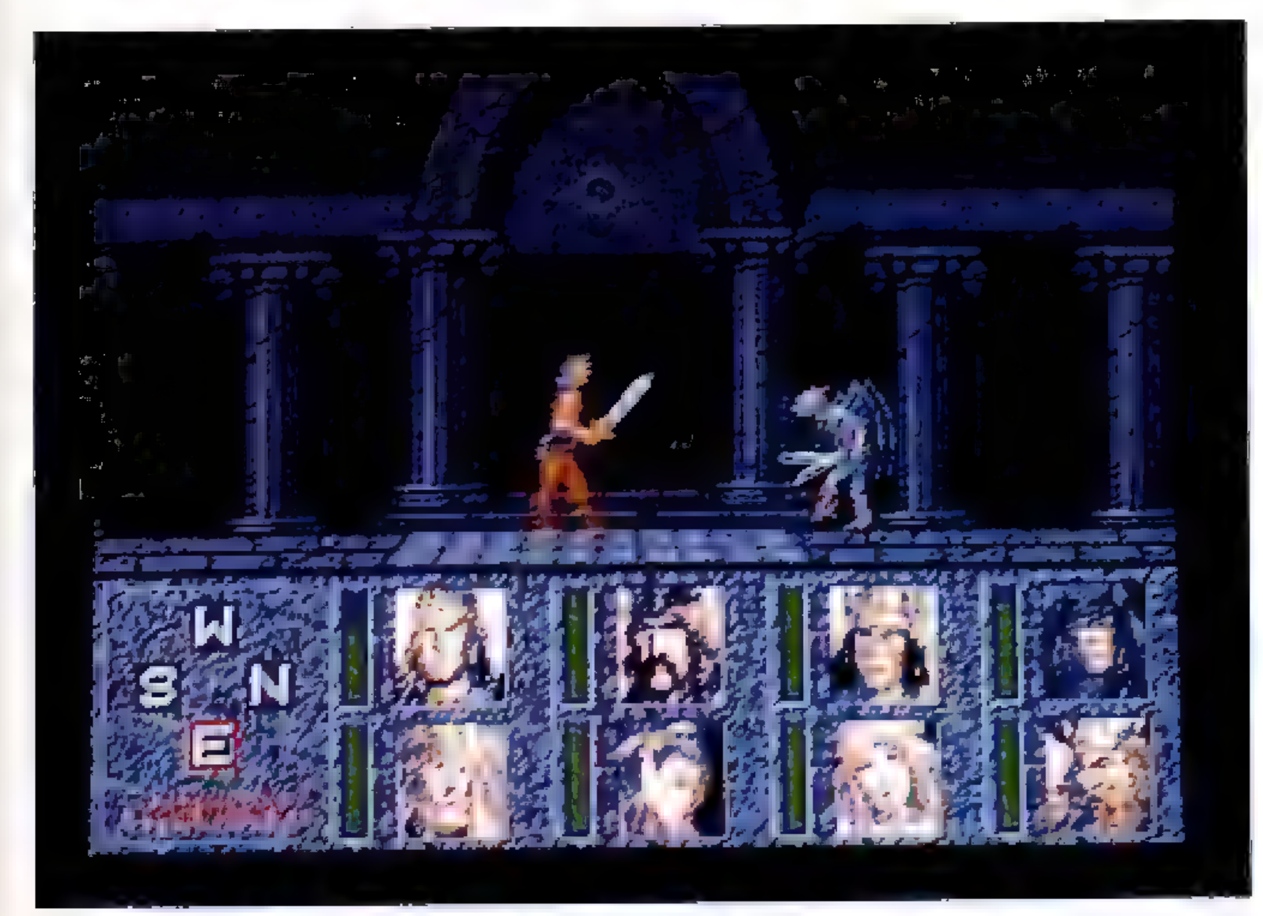
Heroes of the Lance

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold/S.S.I.

Grafik	59
Sound	52
Power-Wertung	55

Daß man aus einem Rollenspiel (ohne Computer) ein Action-Spiel (mit Computer) machen kann, versucht U.S. Gold mit "Heroes of the Lance" zu beweisen. Es basiert auf einem Abenteuer aus der "Advanced Dungeons & Dragons"-Brettspielserie. Acht tapfere Helden und Heldinnen machen sich auf die Suche nach den Scheiben von Mishakal, denn nur diese können Recht und Ordnung wieder herstellen. Die Scheiben sind in der Stadt Xak Tsaroth versteckt und werden von einem ausgewachsenen Drachen und diversem Monster-Kleinkram bewacht. Sie müssen den Weg zu den Scheiben finden und dabei die zahlreichen Gegner mit Magie oder Schwertstreich ausschalten. Eine Spielfigur (immer der vorderste aus Ihrer Heldentruppe) läuft auf dem scrollenden Bildschirm nach links oder rechts, prügelt sich mit Monstern und verschwindet durch Türen in andere Bereiche des Spielfelds. Auf Tastendruck erscheint ein Menü, in dem Sie die Magie der Mitstreiter benutzen und über bereits gefundene Gegenstände verfügen können.

Die Joysticksteuerung ist einfach: Ohne Feuerknopf bewegt man seinen Krieger, mit Feuerknopf wird gekämpft. Je nach Entfernung des Feindes wird automatisch eine Fern- oder Nahkampfwaffe verwendet. Ausgefeilte Kampftechniken gibt es nicht. *bs*



Gerangel in der Gruft bis zum letzten Helden (ST)

Technisch sind die Helden der Lanze wohl nicht ganz auf der Höhe: Das Scrolling ruckelt und die Animation der Gegner läßt es an Geschmeidigkeit fehlen. Unangenehm sind auch die häufigen Disketten-Zugriffe beim Wechseln der Spielfigur. Die Steuerung reagiert ein wenig zu langsam, und besonders nervig ist, daß man stets einen Finger auf der Space-Taste haben muß, um schnell an die Menüs ranzukommen. Beim Spielprinzip haben sich die Programmierer aber viel Mühe gegeben. Es wird zwar hauptsächlich gekämpft, aber Fallen, magische Gegenstände und Zaubersprüche sorgen für Komplexität.

Die ständige Kämpferei bei diesem Action-Adventure ist ganz schön langwierig und — wenn man diese Art von Programm nicht sonderlich schätzt — auch recht langweilig. Wer das Spiel gelöst und Gefallen daran hat, kann immer wieder zurückkehren und versuchen, eine höhere Punktzahl zu erreichen.

Lancelot

Amiga (Apple II, Atari XL/XE/ST, C 64, CPC, MS-DOS Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mandarin

Grafik	45
Sound	0
Power-Wertung	49

Lancelot war ein netter, wenn auch etwas merkwürdiger Mann. Als Junge zog er ein Schwert mit Namen Excalibur aus einem Felsen. Dann wurde er Ritter der Tafelrunde, ging auf die Suche nach dem heiligen Gral (einem mysteriösen magischen Kelch, der ebenso mysteriöse magische Kräfte haben sollte), half älteren Damen über die Straße, zeugte einen mißratenen Sohn, der den allseits beliebten König Artus erschlug und starb zu guter Letzt an gebrochenem Herzen. Was man als Sagengestalt eben so macht...

Diesen haarsträubenden Lebenslauf hat das englische Softwarehaus Level 9 als Adventure umgesetzt. Die Programmierer halten sich dabei eng an ein Buch, das ein gewisser Malory vor einigen hundert Jahren schrieb. Das Spiel besteht, wie bei Level 9 fast schon üblich, aus drei Teilen, die unabhängig voneinander gespielt werden können.

Das Adventure bietet diverse technische Raffinessen. Will man beispielsweise schnell zu einem bestimmten Ort, so tippt man einfach "go to (Ort)", dann läuft die Spielfigur automatisch los. Außerdem kann man einen Spielstand im RAM halten und Spielzüge zurücknehmen. Neben den ausführlichen englischen Texten, die die Handlung beschreiben, bekommt man an vielen Orten Bilder gezeigt. Das gilt für den Atari ST und die Amiga-Version, bei anderen Computertypen können die Grafiken allerdings fehlen. *al*

Die Adventure-Programmierer von Level 9 kommen nicht so recht voran. Auf das witzige "Knight Orc" folgte der recht müde "Gnome Ranger", der wiederum von "Lancelot" kräftig unterboten wird.

Lancelot ist beileibe keine Katastrophe, doch bleibt es eindeutig hinter dem hohen Adventure-Standard, den Magnetic Scrolls und Infocom geprägt haben. Technisch hat das Programm einiges zu bieten, doch das kann über ein verhältnismäßig schwaches Adventure nicht hinwegtäuschen.

Nicht nur, daß die Grafiken wieder ziemlich anspruchslos sind, die Puzzles sind unlogisch oder einfach dämlich (was ich hasse wie die Pest). Dann wieder streikt der Parser oder die Geschichte wird derart bierernst, daß man die Lust verliert.



So geht's im Leben: Ritter reitet, Fußvolk schreitet (Amiga)

Sentinel Worlds I: Future Magic

Ein Fest für Science-fiction- und Rollenspiel-Fans: Schnallen Sie sich an und beschleunigen Sie Ihren PC auf Lichtgeschwindigkeit, um Jagd auf Weltraum-Desperados zu machen.

MS-DOS
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	82	
Sound	62	
Power-Wertung	84	



Mit einem Spezialfahrzeug tuckert man herum (MS-DOS)

Im Jahre 2996 macht sich die Regierung des Caldorre-Sonnensystems ernsthafte Sorgen. Handelsschiffe, die einen der vier Planeten des Systems anfliegen wollen, werden ständig von Raumpiraten angegriffen. Eine ganze Flotte von Abwehrraumschiffen wird abkommandiert, um diesen Weltraumbanditen das Handwerk zu legen. Wenn Sie einen MS-DOS-PC mit mindestens 256 KByte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte haben, dürfen Sie sich startklar machen. Mit fünf Besatzungsmitgliedern an Bord Ihres Raumschiffs sollen Sie für Recht und Ordnung sorgen. "Future Magic" ist der erste Teil der neuen "Sentinel Worlds"-Rollenspielreihe von Electronic Arts. Nicht Schwerter und Dämonen, sondern Science-fiction und High-Tech bilden den Handlungsrahmen. Programmiert wurde das Spiel von Karl Buiter ("Earth Orbit Stations"), die Grafiken zeichnete Michael Kosaka ("Summer Games II"). Das Resultat dieses Teamworks ist eine Mischung aus Rollen-, Abenteuer- und Handelsspiel.

Ihre Crew besteht aus je einem Piloten, Navigator, Kommunikations-Offizier, Ingenieur und Mediziner. Jedes der fünf Besatzungsmitglieder hat spezielle Fähigkeiten, die man im Lauf des Spiels immer wieder verbessern kann. Außerdem läßt sich mit einer guten Ausrüstung die Stärke eines Charakters erhöhen.

Im Weltraum erwarten Sie Gefechte mit Raumpiraten, deren Schiffe man sogar entern kann. Sie dürfen auf allen vier Planeten landen und nach Bodenschätzen suchen, die man für bare Münze verkaufen kann. In vielen Gebäuden sind Kneipen, Läden und Warendepots zu finden. Reden Sie mit anderen Spielfiguren (gute Englischkenntnisse vorausgesetzt), um so an Informationen über die geheimnisvollen Raumpiraten heranzukommen. Beim Herumlaufen verirrt man sich auch nicht so leicht, denn eine Minikarte der unmittelbaren Umgebung kann stets eingeblendet werden. *hl*



Dieses edle Programm wird so manchen Rollenspielsüchtigen in Versuchung führen, sich einen MS-DOS-PC zu kaufen. Aber dann bitte unbedingt einen mit EGA-Farbgrafik, denn was Michael Kosaka hier alles auf den Bildschirm zaubert, ist Spitzenklasse. Mit der müden CGA-Farbpalette sackt der Spielspaß merklich ab, da die tolle Atmosphäre nicht mehr so gut rüberkommt. Der Sound ist für PC-Verhältnisse ungewöhnlich knackig.

Ein ganzes Sonnensystem wird bei "Future Magic" verblüffend gut simuliert. Ständig hat man einen Überblick, wo gerade Flotten von Handelsraumern herumflitzen und wann die Raumpiraten auftauchen. Perfekt ist "Future Magic" allerdings nicht. Wenn man sich in Gebäuden bewegt, ist die Grafik zwar übersichtlich und eindrucksvoll, aber auch recht langsam. Die Mischung von verschiedenen Spielprinzipien ist am Anfang auch ein wenig verwirrend. Das Handbuch ist zwar recht ausführlich, erklärt aber nicht jedes Detail. Eine gewisse Warmspielphase braucht man auf jeden Fall, doch dann gewöhnt man sich schnell an das Programm.

Bei Future Magic gibt's viel zu erforschen. Für sein Geld bekommt man wirklich einiges geboten, denn Sie werden mit Sicherheit viele lange Winterabende mit dem Spiel verbringen. Man kann nur hoffen, daß die PC-Version ein Hit wird, damit Electronic Arts über Umsetzungen nachdenkt.



Unsere Crew hat ein Piratenschiff kampfunfähig geschossen und macht sich zum Entern bereit (MS-DOS)

Das ist das Letzte!

LAST NINJA 2

Jetzt ist es doch noch da. Nachdem System 3 mit „The Last Ninja" von Presse und Spielern Lob und Anerkennung einheimsten, setzten sie dem noch die Krone auf.

Jetzt gibt es „Last Ninja 2". Die überlieferte fernöstliche Kunst der Selbstverteidigung findet ihre Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks.
„Last Ninja 2" – erhältlich für C 64 und Amstrad mit Ninja-Maske und Ninja-Plan.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: __________

Straße: __________

PLZ: _____ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

Neuromancer

Interplays Umsetzung des Science-fiction-Klassikers verbindet viele unterschiedliche Spielelemente mit einer packenden Computerhandlung.

C 64 (MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Wertung	Punkte
Grafik	75
Sound	54
Power-Wertung	84

Der Science-fiction-Bestseller "Neuromancer" von William Gibson zeichnet ein düsteres Bild der Zukunft: Großkonzerne wie Mitsubishi und IBM besitzen die wirtschaftliche und damit auch die politische Macht; die Regierungen haben nichts mehr zu sagen. Zu den "klassischen" Verbrechen (Diebstahl, Drogenhandel und Mord) ist das Computerverbrechen hinzugekommen. "Daten-Cowboys" hacken sich in fremde Computer, stehlen und verkaufen Informationen.

Auch die Technik hat Fortschritte gemacht: Computerdaten werden direkt ins Gehirn eingespielt. Wer es sich leisten kann, hat hinter dem Ohr einen Mikrokontakt, in dem Steckmodule Platz finden. Wer eine Fremdsprache oder ein Musikinstrument lernen will, kauft das passende Modul, steckt es ein und hat sofort Zugriff auf das gespeicherte Wissen.

Viele Computer arbeiten auf dem traditionellen Weg: mit Tastatur und Bildschirm. Doch Militär, Regierungen, Spitzen-Programmierer und einige besonders gute Hacker kennen noch einen zweiten Weg in die Datenwelt: "Cyberspace".

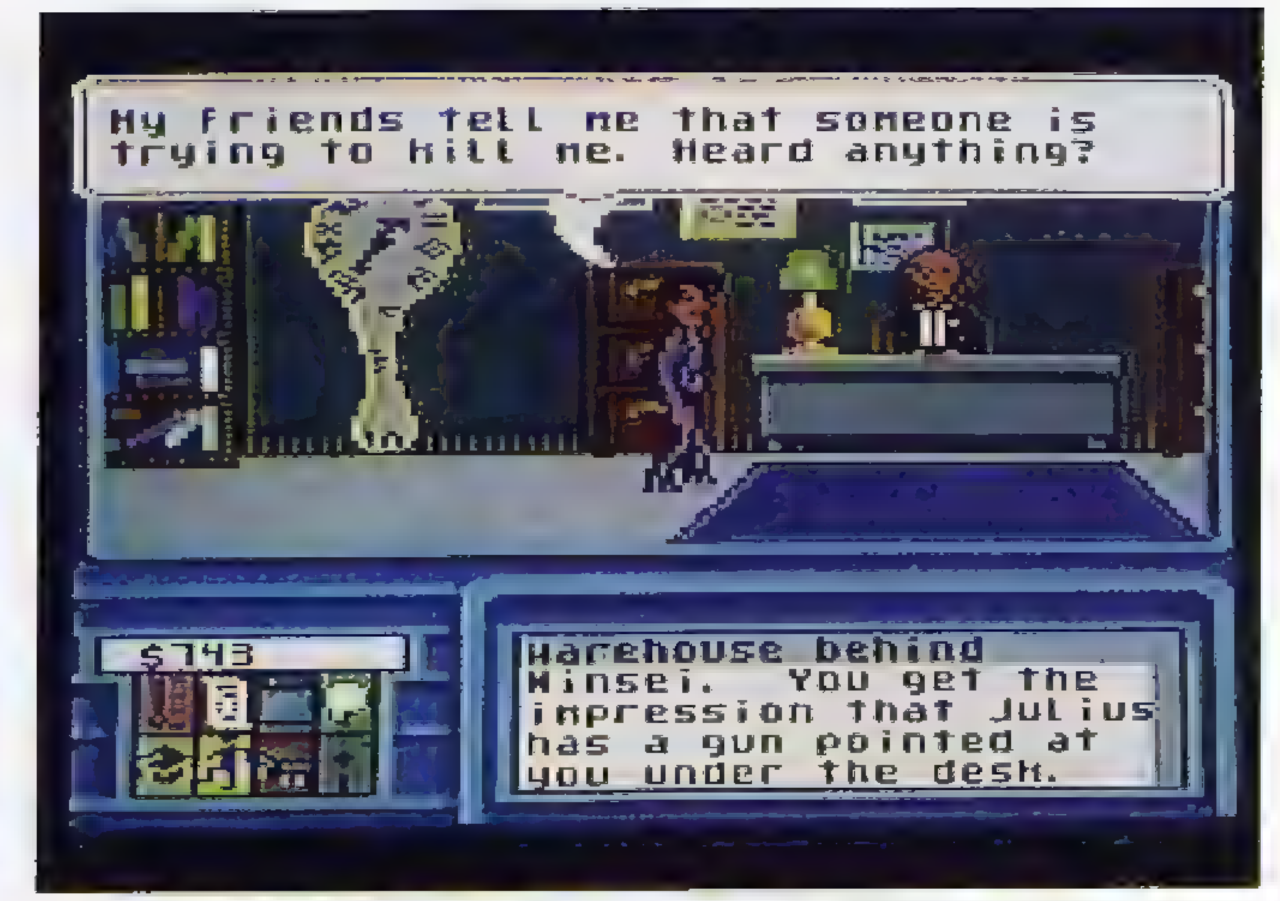
Cyberspace ist eine imaginäre Welt, die von einem Computer erzeugt wird. Bilder, Töne, ja sogar Gefühle wie Temperatur und Berührung werden im Computer erzeugt und direkt in das Gehirn des Benutzers überspielt. Dieser befindet sich dann in einer Welt, in der Datenbanken riesige geometrische Strukturen sind. Schutzprogramme, die Hacker am Eindringen hindern sollen, sehen aus wie schwarzes Eis, das um die Daten kristallisiert. Verbindungen zwischen Computern erscheinen als Straßen. Die Gedanken eines Daten-Cowboys steuern direkt die Hack-Programme.

Dieses Buch und seine Atmosphäre forderten eine Computerspiel-Umsetzung geradezu heraus. Das Softwarehaus Interplay, bekannt durch "The Bard's Tale" und "Wasteland", hat über ein Jahr lang an der Software-Version gesessen und dabei eng mit Buchautor Gibson zusammengearbeitet.

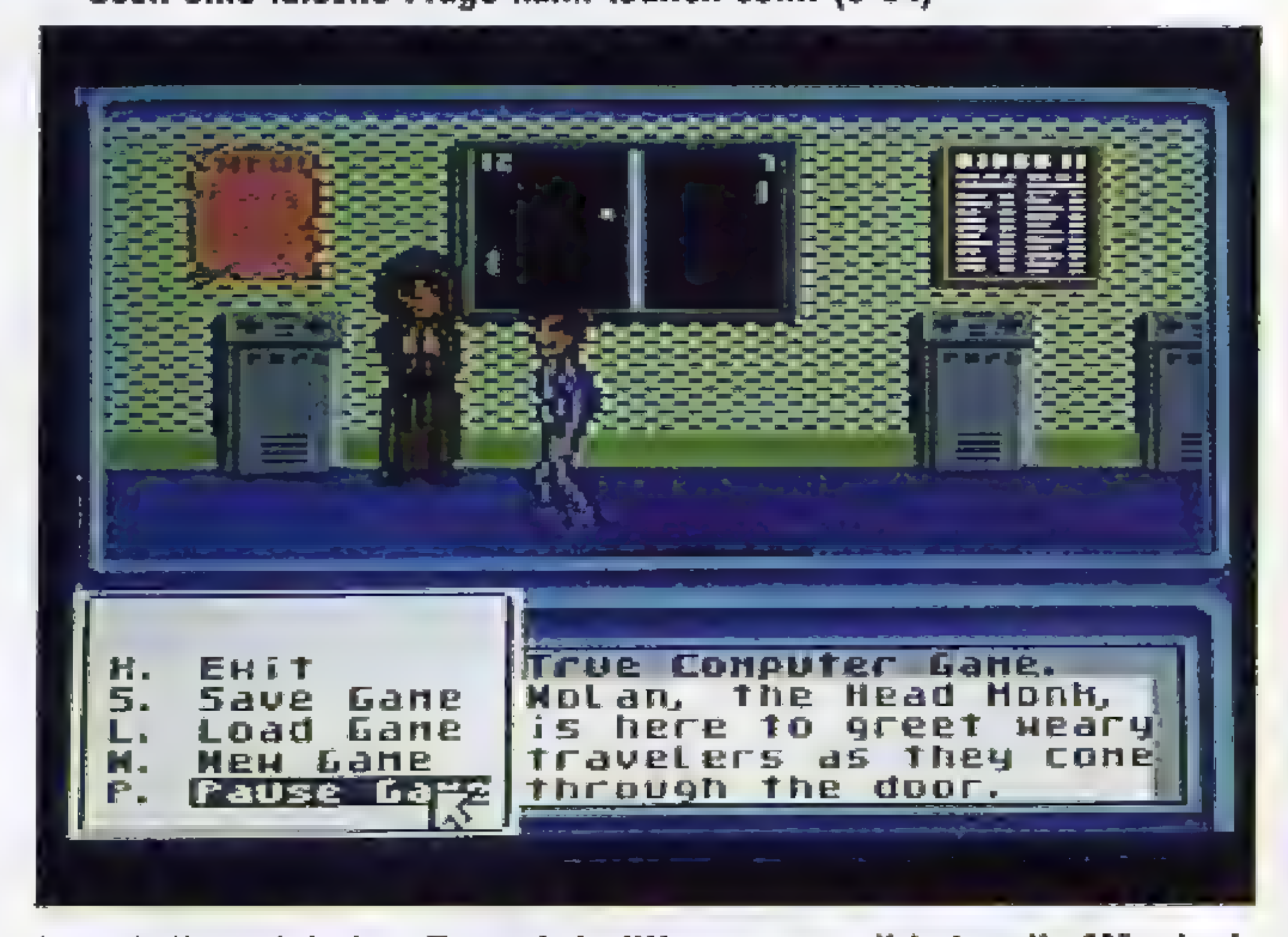
Im Spiel "Neuromancer" übernehmen Sie die Rolle eines jungen, intelligenten Mannes, der sein Leben dem Hacken verschrieben hat und zum Super-Daten-Cowboy aufsteigen will. Deswegen wohnen Sie auch in Chiba City, der wichtigsten High-Tech-Stadt in Japan, in der alle Konzerne ihre Zentralen haben. Chiba City ist teuer und gefährlich. Hier wird man beklaut und betrogen, wegen eines kleinen Fehlers sogar umgebracht. Aber hier sitzt auch die Hacker-Elite.

In letzter Zeit häufen sich Computerunfälle. Die Gehirne der Cowboys brennen regelrecht aus, wenn sie sich an bestimmte Datenbanken wagen. Andere Hacker verschwinden spurlos. Irgendetwas ist faul im Cyberspace. Manche vermuten, daß sich eine künstliche Intelligenz, ein denkender Computer, im Cyberspace breitmachen will und die Menschen verdrängt.

Mit Hacken verdienen Sie Ihren Lebensunterhalt. Und mit dieser ständigen, unbekannten Gefahr im Nacken können Sie nicht konzentriert genug arbeiten. Also machen Sie sich daran, herauszufinden, was im Cyberspace schiefläuft. Dummerweise gehören Sie noch nicht zur Hacker-Elite. Ihre Sammlung von Paßwörtern ist eher klein, Ihren Computer mußten Sie wegen Geldmangel versetzen. Also müssen

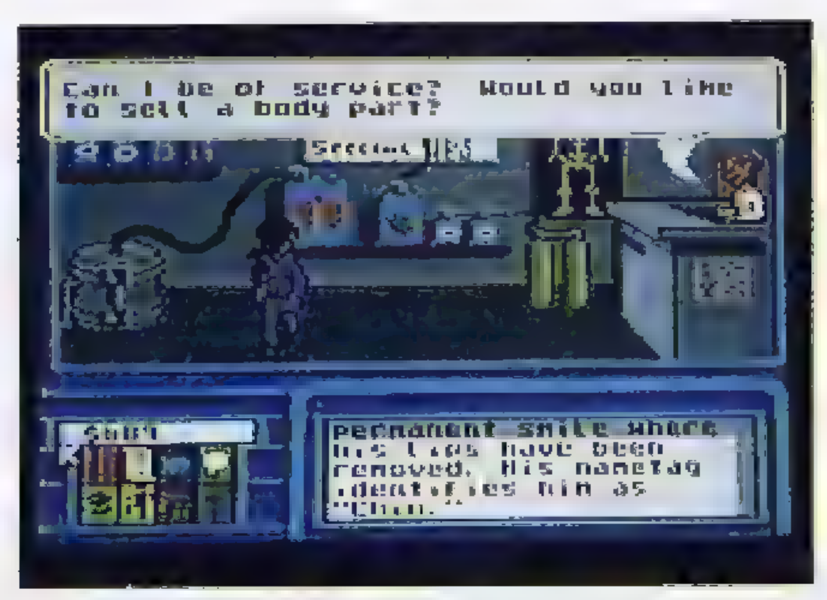


Im Gespräch mit anderen Personen erfährt man oft sehr wichtige Dinge — doch eine falsche Frage kann tödlich sein. (C 64)



Kein Rollenspiel ohne Tempel: In "Neuromancer" beten die Mönche im "House of Pong" tatsächlich alte Videospiele an. (C 64)







Die Innenstadt von Chiba City ist fast immer menschenleer, wenn Sie durch die Straßen wandern. Brauchen Sie dringend Geld, so können Sie Ihre Organe und Körperteile verkaufen und durch billige Plastikware ersetzen lassen. Beim Stöbern in den Mailboxen findet man neben wichtigen Informationen auch mal eine witzige Bemerkung der Programmierer. (C 64)

Sie sich langsam auf der Karriereleiter vorwärts arbeiten. Das erreichen Sie zum einen durch intensives Hacken. Durchstöbern Sie Datennetze nach brauchbaren Informationen. Decodieren Sie Paßwörter, die Ihnen erweiterten Zugriff auf Datenbanken geben. Benutzen Sie Mailboxen, um mit anderen Hackern Erfahrungen auszutauschen. Verändern Sie Daten, um Spuren zu verwischen und Verdachtsmomente auf andere Personen zu lenken. Und verwandeln Sie diese Informationen in Geld.

Aber auch in der echten Welt gibt es einiges zu tun: Informationen gibt es nicht nur in Computern, sondern auch beim Dialog mit Personen. Beim Gespräch mit Unbekannten sollte man vorsichtig sein: Ein falsches Wort kann den anderen verdammt feindlich stimmen.

Sie steuern Ihre Spielfigur mit dem Joystick oder der Tastatur. Aus einem Menü wählen Sie mit dem Joystick zwischen acht Grundkommandos aus, hinter denen jeweils andere Programmteile stecken. So können Sie sich in Computer einloggen, mit anderen Personen reden, Gegenstände mitnehmen, kaufen oder benutzen, oder in einen anderen Teil der Stadt gehen. Jeder Ort bietet eine eigene Grafik, alle anwesenden Personen sind auf dem Bildschirm zu sehen. Die Tastatur wird benötigt, um Personen auszufragen und um in fremde Computersysteme einzudringen.

Wie in einem Rollenspiel legen Sie es darauf an, Ihrer Spielfigur immer bessere Eigenschaften zu geben. Zum einen müssen Sie sich Geld beschaffen, um leistungsfähigere Hard- und Software zu kaufen. Zum anderen sollten Sie sich "Microsofts" besorgen. So heißen die Programm-Module, die direkt auf Ihr Gehirn wirken und der Spielfigur neue Eigenschaften und Fähigkeiten geben.

Erst wenn Sie wirklich gute (und leider auch teure) Ausrüstung zusammengespielt haben, können Sie in die 3D-Welt des Cyberspace eintreten. Dann erleben Sie beim Hacken keine Text-Bildschirme und Paßwortsysteme mehr, sondern kämpfen in Action-Sequenzen mit 3D-Grafik gegen die Schutzprogramme anderer Computer. *bs*



Auf dieses Spiel haben sicherlich viele Computer-Freaks gewartet. Die Verbindung einer Hacker-Simulation mit Rollenspiel-, Adventure- und Action-Elementen ist bisher einmalig und mit keinem anderen Computerspiel vergleichbar.

Auch wenn sich Neuromancer nicht wörtlich an die Romanvorlage hält (sonst wüßte man ja auch sofort des Rätsels Lösung), kommt die Atmosphäre des Buchs gut rüber. Das liegt nicht zuletzt an den fantastisch geschriebenen Texten (leider alles in Englisch). Man merkt, daß ein professioneller Schriftsteller seine Hand im Spiel gehabt hat. Auch an eine tüchtige Prise Humor haben die Programmierer gedacht. Lediglich über die grafische Darstellung kann man streiten: Chiba City sieht im Spiel wie eine brave Fußgängerzone aus und nicht wie der dreckige Großstadt-Dschungel, den Gibson in seinen Büchern beschreibt. Die einzelnen Sprites der Personen sind auch etwas klobig geraten. Ich muß gestehen, daß ich mich trotz intensiven Spielens noch nicht bis zur Cyberspace-tauglichen Ausrüstung vorarbeiten konnte. Deswegen kann ich auch nichts über die Qualität der 3D-Szenen sagen. Die "normale" Hackerei hat mir allerdings außerordentlich Spaß gemacht. Die Atmosphäre großer Computersysteme ist gut getroffen; die Jagd nach Paßwörtern, Programmen und Daten reizte mich dazu, ganze Nächte durchzuspielen.

Mein einziger Kritikpunkt wäre der etwas träge Spielfluß in der "realen" Welt. Wenn man durch Chiba City streift, braucht man dank häufiger Diskettenzugriffe und einem eher behäbigen Gang der Spielfigur recht lange (manchmal eine Minute und länger), bis man am Ziel ankommt. Meine ungeduldige Natur empfindet solche Wartezeiten geradezu als Folter.

Ansonsten bin ich rundum zufrieden mit Neuromancer. Das Spiel ist recht komplex und wird mich mindestens noch ein paar Wochen mit Spannung und auch mit viel Humor in Atem halten.

Elite

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
ca. 70 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	74	
Sound	27	
Power-Wertung	85	

Elite ist eine Weltraumflug-, Handels- und Kampf-Simulation. Sie starten mit einem kleinen, mäßig ausgerüsteten Raumschiff eine Karriere als Sternenhändler, der zwischen über 2000 Planeten pendelt und mit allen möglichen Waren handelt. Geschicktes Taktieren führt zu Reichtum; Reichtum führt zu besserer Ausrüstung. Und die macht es Ihnen leichter, sich gegen den Abschaum des Universums zu wehren.

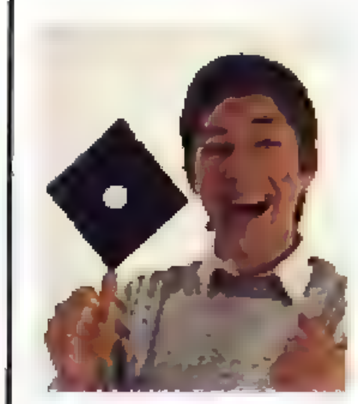
Ständig wollen Ihnen Weltraumpiraten ans Leder. Wer in den Raumschlachten siegt, behält nicht nur sein Leben, sondern erhält auch Kopfgeldprämien. Es könnte sich unter Umständen aber auch lohnen, selber zum Piraten zu werden und hilflose Händler zu überfallen. Und dann sind da noch die Thargoniden, schleimige Aliens aus einer anderen Galaxis, die sich bei uns einnisten wollen.

Wer lange genug überlebt und sich als guter Händler und Kämpfer erweist, wird nach und nach auf eine Handvoll von Spezialmissionen stoßen, die dem Piloten das Letzte abverlangen werden.

Endziel des Spiels ist es, durch Ansammeln von Geld und Punkten zum "Elite"-Piloten zu werden — eine Aufgabe, an der Sie garantiert mehrere Monate sitzen werden. *bs*



Viel Gegenverkehr beim Anflug auf eine Raumstation (ST)



Elite war schon immer *der* Klassiker der Software-Branche, ein Programm, von dem man immer nur in Ehrfurcht sprach. Bis heute ist es eines der komplexesten 8-Bit-Spiele — über 2000 verschiedene Planeten sprechen für sich.

Die ST- und Amiga-Umsetzungen sind spielerisch dem Original fast identisch nachempfunden. Die Programmierer haben lediglich ein paar neue Spezial-Missionen hinzugefügt. Technisch hat sich aber vieles verbessert: Bunte, ausgefüllte und dennoch flotte 3D-Grafik macht den Flug durch die Galaxis um Klassen schöner als auf dem C 64. Außerdem haben die Programmierer den 16-Bit-Versionen eine flotte Benutzerführung verpaßt, die mit gut gezeichneten Bildchen und einprägsamen Menüs den Griff zum Handbuch fast überflüssig macht. Das 60 Seiten starke, toll geschriebene Handbuch ist übrigens in Deutsch. Wer sich Weihnachten nur ein einziges Spiel für ST oder Amiga kaufen will, sollte zuerst einmal an "Elite" denken — dieses Programm wird Sie auch noch an Ostern in Atem halten.

Trivial Pursuit II

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Domark

Grafik	67	
Sound	60	
Power-Wertung	77	

Wie hieß die erste Solo-LP von Paul Young? Wer gewann 1988 das Damen-Finale in Wimbledon? In welche Himmelsrichtung blickt die Sphinx? Etwa 3000 Fragen dieser Art beschäftigt seit Jahren die Anhänger des Brettspiels "Trivial Pursuit". In Wissensgebieten wie "Sport", "Naturwissenschaften" oder "Geschichte" wird Allgemeinwissen abgefragt. Bereits vor zwei Jahren erschien eine sehr gute Computerumsetzung von Trivial Pursuit, die heute noch als bestes Quizspiel für Heimcomputer gilt. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft kommt jetzt der Nachfolger heraus. Er heißt "Trivial Pursuit — A new Beginning" und bietet neben neuen Fragen auch ein leicht geändertes Spielprinzip.

Eine dazu passende Story darf auch nicht fehlen: Irgendwann, in ferner Zukunft, ist die Erde ein sterbender Planet. Alle wollen deshalb zum Planeten "Genus 2" auswandern. Eine Landeerlaubnis gibt's aber erst, wenn man sechs Gegenstände aus anderen Welten durch das Beantworten von kniffligen Fragen erbeutet. Auf Genus 2 geht die Raterei dann weiter, bis der schlaueste Spieler schließlich als Sieger feststeht. Man soll sich durch Weltraumstory und neue Grafik aber nicht täuschen lassen: Auch bei Trivial Pursuit II dreht sich alles um das Beantworten der Quizfragen. Erfreulicherweise gibt es eine sehr gute deutsche Version des Programms, bei der alle Texte übersetzt wurden. *hl*



Auch wenn der Spielmodus etwas geändert, die Grafik verbessert und eine richtige Hintergrundstory dazuerfunden wurde: Trivial Pursuit bleibt Trivial Pursuit. Fans dieses Quizspiels werden vom Nachfolger sehr angetan sein, denn die zirka 4000 neuen Fragen sorgen für nächtelanges Grübeln. Domark hat sehr auf Altbewährtes gesetzt und große spielerische Experimente gescheut.

Wer solche Frage-und-Antworten-Spiele mag und ein paar Freunde zusammentrommeln kann, wird den Kauf des Programms nicht bereuen. Man kann es zwar auch alleine spielen, doch dann geht meiner Meinung nach viel vom Spielwitz verloren. Zum Glück ist Trivial Pursuit eines der Programme, mit denen sich die ganze Familie vor den Bildschirm locken läßt. Und bis die letzte Frage beantwortet ist, ist bestimmt ein neuer "Question Pack" mit Trivial-Nachschub erschienen.



Die ollen Griechen wurden nicht vergessen (Amiga)

Red Storm Rising

Die neue Simulation von Microprose: Einsam, allein und atomgetrieben läuft ein U-Boot aus, um die bösen, bösen Feinde zu den Fischen zu schicken.

C 64 (MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Microprose

Grafik	66	
Sound	46	
Power-Wertung	82	

Das Spiel "Red Storm Rising" entstand nach dem gleichnamigen Roman des Bestsellerautoren Tom Clancy. Die Handlung dieses Wälzers läßt sich schnell erzählen: Terroristen stecken Ölfelder in Brand, die für die Sowjetunion mächtig wichtig sind. Die Sowjets sehen ihr Imperium schon ohne Strom, geraten in Panik und sacken aus taktischen Gründen Westdeutschland ein, worauf ein übler konventioneller Krieg entbrennt. Die NATO-Streitkräfte versuchen verzweifelt, sich ihrer Haut zu erwehren und rufen die Amerikaner zu Hilfe. Ein paar Kapitel aus diesem schaurigen Buch, nämlich die Schilderung einer amerikanischen U-Boot-Mission, haben die Softwarespezialisten von Microprose zu einer Simulation verbraten.

Sie sind, wie unschwer zu erraten, der Kapitän des U-Boots. Doch U-Boote sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren; früher gab's harte Männer, Pin-Up-Girls in den Spinden, ratternden Dieselantrieb und kaputte Torpedos. Heute steckt in diesen Booten mehr High-Tech als in einem CD-Spieler. Ein hochsensibler Sonar, ferngelenkte Torpedos, blinkende LEDs und natürlich ein Bordcomputer lassen das Herz jedes Techno-Freaks schneller schlagen.

Bevor Sie aber abtauchen, suchen Sie sich eines von vier Jahren aus, in dem die Mission stattfinden soll. Danach wählt man das passende U-Boot und klappert das Arsenal nach der entsprechenden Bewaffnung ab. Zu guter Letzt können Sie noch vier verschiedene Schwierigkeitsgrade (einfach bis fast unmöglich) einstellen. Um sich an die üppigen Kontrollen zu gewöhnen (fast die ganze Tastatur ist belegt), können Sie erstmal einen kleinen Zerstörer oder ein einzelnes U-Boot "Probe-versenken". Ihnen kann dabei nichts passieren, denn die feindlichen Geschosse sind garantiert TÜV-geprüfte Blindgänger. Kniffliger wird's dann schon bei den elf Einzelmissionen, bei denen die russischen Schiffe mit scharfer Munition schießen.

Die Crew gehorcht im Nu: Befehle gibst Du! (C 64)

Wenn Sie sich hier richtig sicher fühlen, können Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Zuerst erscheint, wie bei der Tagesschau, die aktuelle Lage auf dem Bildschirm. Hier erfährt man, wer welche Gebiete besetzt, wie es um die Truppen steht und was die offiziellen Stellen wieder dementieren müssen. Dann bekommen Sie vom Hauptquartier eine Mission zugeteilt.

Nachdem Sie sich im Hafen ausgerüstet haben, steuern Sie das Boot auf einer Landkarte ins Zielgebiet. Sobald man Sonarkontakt mit dem Feind hat, kann man die Torpedorohre anheizen. Dann steuert man leise auf sein Ziel zu, feuert seine Torpedos, Sea-Lances, Harpoons, Tomahawks oder Stinger Missiles und versucht, so schnell wie möglich zu entkommen. Wird man entdeckt, ist man schnell damit beschäftigt, feindlichen Torpedos auszuweichen. Doch die sind mit einer Zielautomatik ausgerüstet und lassen sich nicht so schnell abschütteln.

Eine Mission dauert durchschnittlich 20 Minuten. Wenn Sie erfolgreich sind, ist der Krieg schnell beendet, wenn Sie herumtrödeln, dauert's entsprechend länger.

Fast alle Kommandos werden über die Tastatur eingegeben, nur das Abfeuern der Torpedos geschieht per Joystick. Erfreulich ist, daß man neben der obligatorischen High-Score-Liste auch Spielstände speichern kann. In der stilecht roten Packung liegt neben der Diskette ein 120 Seiten starkes Handbuch sowie eine unverzichtbare Tastaturschablone.

al



Unter dem ewigen Eis brennt der Reaktor so heiß (C 64)



Finden wir uns damit ab: Ein Spiel wie das erfreulich friedliche "Pirates" wird es bei Microprose nicht mehr so schnell geben. Nichts gegen "Wild" Bill Stealey und seine Crew, aber hier basteln sie kräftig am Feindbild: Die armen Bewohner der westlichen Hemisphäre werden von den allzeit expansionswilden Sowjets überfallen. Ich kann mich mit dieser Schwarzweiß-Malerei nicht sonderlich anfreunden.

Doch wie fast alle Microprose-Simulationen spielt sich auch "Red Storm Rising" recht spannend. Keine Mission gleicht der anderen. Die vielen Details erschlagen den Spieler förmlich: Jeder der 35 Gegner hat eine eigene Taktik, eine eigene Bewaffnung und ein eigenes Sonarprofil. Trotzdem wird das Spiel nie verwirrend.

Außerdem sind die Gegner verdammt schlau — wenn es einen Preis für intelligente Computergegner gäbe, bekäme ihn Microprose.

Dazu kommen die verschiedenen Schwierigkeitsgrade, die sehr fein abgestimmt sind. Wird dem Spieler der eine Gegner zu leicht, ist der nächsthöhere Grad nicht gleich unspielbar schwer. Wenn man sich auch noch an die Pünktchengrafik gewöhnt hat, merkt man, wieviel Arbeit in dem Programm steckt.

Wer eine schnelle U-Boot-Ballerei mit taktischem Einschlag wie beim Vorgänger erwartet, wird aber enttäuscht auf Tauchstation gehen. Man kann beispielsweise nicht mehr auftauchen und die hübsche Bordkanone benutzen. Man taucht in dieser Simulation nicht einmal mehr auf. Dafür bekommt man viele Torpedos, knackige Gegner und ein grundsolides Spiel, das Hobbystrategen und U-Boot-Fans mächtig erfreuen wird.

Tetra Quest (Amiga)

Bei dem abstrakten Puzzlespiel "Tetra Quest" geht es darum, Münzen in der richtigen Reihenfolge einzusammeln. Jeder der 96 Level hat vier Bildschirme, zwischen denen hin- und hergeschaltet wird. In jedem Bildschirm liegt eine Münze. Der Weg zu den Münzen ist nicht einfach, denn oft müssen Sie Teleporter benutzen und Schalter betätigen, ohne sich dabei von den herumstreunenden Aliens berühren zu lassen. Für Notsituationen können Sie Ihre Spielfigur auch in einen Vogel verwandeln, der kurzzeitig alle Hindernisse überfliegen kann.

Grafisch reißt Tetra Quest keine Bäume aus; selbst auf einem C 64 wäre diese Grafik viel zu langweilig. Hinzu kommt eine unpräzise Steuerung, die das Programm fast unspielbar macht. Ständig schießt man über das Ziel hinaus und rast in Aliens hinein, denen man eigentlich ausweichen wollte. *bs*

POWER-Wertung: 43
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal

Robbeary (Amiga)

Hübsche Grafik, lasches Spielprinzip — das ist die Kurzbeschreibung von "Robbeary". 24 Levels lang müssen Sie Obst aufsammeln, Leitern hochklettern, über Abgründe hüpfen und sich von Ihren Feinden nicht erwischen lassen. Dieses Kletterspiel macht zwar zu Beginn etwas Spaß, ermüdet aber nach kurzer Zeit gewaltig. Die einzige Abwechslung, die geboten wird, sind andere Früchte zum Aufsammeln und schnellere Gegner. Die wenigen Extras (z. B. Warp in den nächsten Level oder höhere Geschwindigkeit) sind nicht besonders einfallsreich. *mg*

POWER-Wertung: 23
Amiga
59 Mark (Diskette) ★ Anco

Cybernoid (Amiga/ST)

Die Welle der 16-Bit-Umsetzungen von Hewson reißt nicht ab. Nun ist auch "Cybernoid" für ST und Amiga erschienen. Grafisch gleichen sich die beiden Versionen wie ein Ei dem anderen. Auf dem Amiga hat Cybernoid viel schönere Sound-Effekte zu bieten als die ST-Version.

Spielerisch ist alles beim alten geblieben: Piraten haben dem Spieler allen Reichtum geklaut. Der Bestohlene fliegt mit dem Raumschiff Cybernoid in die Piratenhöhle und räumt dort mächtig auf. Fünf verschiedene Extras stehen zur Verfügung, mit den Funktionstasten schaltet man zwischen ihnen um. Weitere Extras lassen sich aufsammeln. Gegenüber den 8-Bit-Versionen wurde der Schwierigkeitsgrad von Cybernoid etwas entschärft. Für sehr gute Spieler wird das Programm deshalb etwas zu leicht sein. Grafisch zeigt Cybernoid bunte und schnelle Sprites. Der ST kommt bei zu vielen Objekten aus der Puste und wird etwas langsamer. *bs*



POWER-Wertung (Amiga): 78
POWER-Wertung (ST): 76
Amiga, Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Starray (ST)

Auf den ersten Blick erkennt man kaum Unterschiede zwischen dem Amiga-Vorbild und der ST-Version von "Starray". Es ist schier unglaublich, was Steve Bak ("Return to Genesis") aus dem ST alles herausgeholt hat. Das Scrolling ist zwar nicht ganz so rasant und fließend wie auf dem Amiga, aber für ST-Verhältnisse erstklassig.

Starray auf dem ST läßt aber spielerisch einiges zu wünschen übrig. Wenn man zum Beispiel sein Raumschiff wenden will, dauert es einen Moment, bis der Computer den Joystick-Befehl ausführt. Durch die gebremste Geschwindigkeit geht ebenfalls einiges an Spielwitz verloren. Starray gehört zu den Spielen, die speziell für den Amiga entwickelt wurden. Man sollte nicht krampfhaft versuchen, so ein Spiel auf den ST umzusetzen. Wer unbedingt einen horizontal scrollenden "Defender"-Verschnitt für seinen Atari haben will, kann sich das Programm kaufen. Es gibt aber weit bessere Ballerspiele für den ST. *mg*

POWER-Wertung: 52
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Logotron

IK + (ST)

Die ST-Umsetzung des Karatespiel-Klassikers "IK +" ist mit dem C 64-Vorbild so gut wie identisch. Die Grafik wurde ein wenig verfeinert, doch der Spielablauf ist der gleiche geblieben. Bis zu zwei Spieler gleichzeitig plus ein Computerkämpfer versemmeln sich gegenseitig mit einem guten Dutzend verschiedener Hiebe und Tritte. Spieltechnisch kann "IK +" überzeugen. Da es auf dem Atari ST nur wenige gute Kampfspiele gibt, sollte diese Umsetzung ein Renner werden. *hl*



POWER-Wertung: 77
Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ System 3

Hostages (ST)

"Hostages" ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel. Die Action steht dabei klar im Vordergrund. Sie kontrollieren eine sechsköpfige Elitetruppe, die fünf Geiseln aus einer Botschaft befreien soll. Das Spiel besteht aus vier unterschiedlichen Szenen, die sich sowohl in der Grafik als auch im Spielprinzip unterscheiden. Zu Beginn muß man sich geschickt an den Suchscheinwerfern vorbeimogeln, um ungesehen in die Botschaft zu gelangen. Danach wird im Gebäude nach den Geiseln gesucht und mit den Kidnappern gekämpft. Die Grafiken sind zum Großteil sehr gut gezeichnet. Musik und Soundeffekte können sich ebenfalls hören lassen. Dank der verschiedenen Schwierigkeitsgrade werden Anfänger nicht verschreckt und Profis noch gefordert. Alles in allem ein ansprechendes Programm, das durch ein ungewöhnliches Spielprinzip angenehm überrascht. *mg*



POWER-Wertung: 70
Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Battle Island (C 64)

Was nützt mir ein über 350 Bildschirme großes Spielfeld, wenn das Spielprinzip nichts taugt? "Battle Island" ist eines der



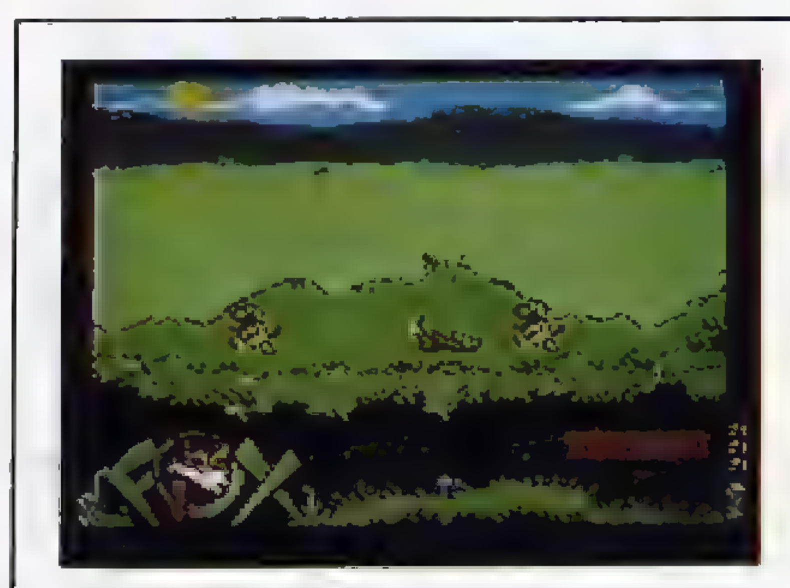
POWER-Wertung: 38
C 64
29 Mark (Kassette),
39 Mark (Diskette) ★ Novagen

typischen "Lauf-durch-die-Gegend-und-baller-alles-ab"-Spiele. Mit einem Krümelsprite, das sich auf einer einsamen Insel mit Hunderten von feindlichen Soldaten anlegt, müssen Sie Ihre Kameraden suchen. Dank einer Karte der Insel, die dem Spiel beiliegt, und einem Scanner am unteren Bildschirmrand können Sie Ihre Position jederzeit genau bestimmen. Ruckfreies Scrolling und wenig aufregende Extrawaffen steigern die Spielmotivation nur minimal. Dieses langweilige Programm würde ich selbst als Billigspiel nicht kaufen, und schon gar nicht für knapp dreißig Mark. *mg*

Foxx fights back (C 64)

Das schärfste an diesem Spiel ist die Hintergrundstory: Ein müder Fuchs wird von seiner Gattin aus dem Bau geschmissen, um Futter zu organisieren. Doch in Wald und Flur wird er mit allerlei Feinden konfrontiert. Allen voran Jagdhunde, die sonst auf den berüchtigten Fuchsjagden durchs Unterholz schnüffeln. Doch diesmal schlägt unser Fuchs zurück: Mit einem MG kann er sich ordentlich an den Hunden rächen.

"Foxx fights back" ist ein witziges Action-Spiel, das sich selbst überhaupt nicht ernst nimmt. Neben der schwarzhumorigen Spielidee und netter Grafik hat das Programm nicht sehr viel zu bieten. Es ist eine spielbare Ballerei, die aber relativ rasch langweilig wird. *hl*



POWER-Wertung: 46
C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 Mark (Diskette) ★ Image Works

Fernandez must die (C 64)

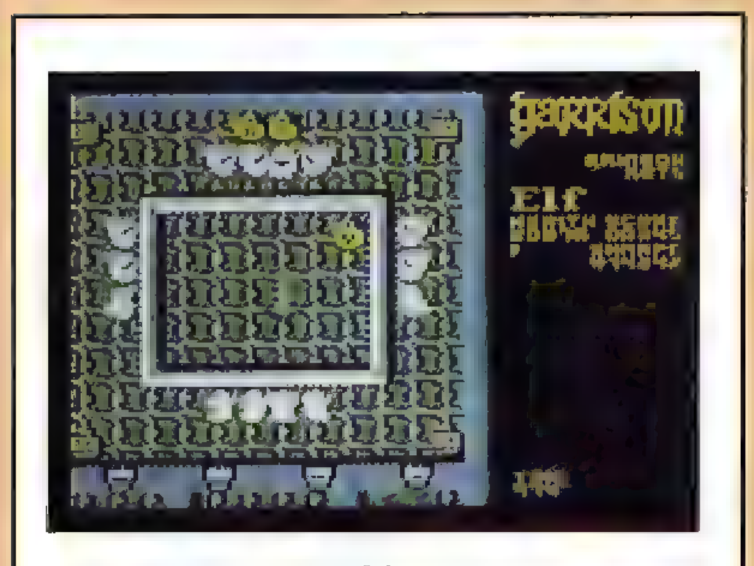
Spielideen am Rande der Geschmackslosigkeit: Bei "Fernandez must die" zieht man als Söldner durch einen mittelamerikanischen Staat, um den örtlichen Diktator umzubringen. Der Spieler steuert den Söldner entweder zu Fuß oder im Jeep und kämpft gegen Soldaten, Panzer und Flugzeuge. Das riesige Spielfeld scrollt sauber von oben nach unten, viele bunte Sprites sind zu sehen. Spielerisch ist das Ganze

POWER-Wertung: 40
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 59 Mark (Diskette)
Image Works

aber Schnee von vorgestern, ohne neue Ideen oder Extras. Am interessantesten ist noch der Zwei-Spieler-Modus, bei dem in Teamwork vorgegangen wird. Insgesamt ein recht abgestandenes Spiel, das vor zwei Jahren wesentlich besser weggekommen wäre. *bs*

Garrison (C 64)

Inzwischen darf sich das Amiga-Spiel "Garrison" als offizielle Variante von "Gauntlet" (mit Segen von Atari Games) preisen — Grund genug, eine C 64-Version auf den Markt zu bringen. Leider hat die Grafik des Action-Spiels bei der Umsetzung arg gelitten. Die Sprites sehen grau und unförmig aus. Immerhin ist das Scrolling sauber und ein Modus für drei Spieler gleichzeitig vorhanden. Spielerisch sind alle Elemente aus "Gauntlet II" enthalten. Wer sich nichts aus der scheußlichen Grafik macht und Fan des Gauntlet-Genres ist, hat hier 132 Level lang Spielspaß. *bs*



POWER-Wertung: 61
C 64 (Amiga)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Rainbow Arts

Ball-Blasta (C 64)

Der neueste "Breakout/Arkanoid"-Clone kommt von Zeppelin. Das Besondere an "Ball-Blasta" ist, daß man statt herunterfallenden Extras Geld einsammelt und sich damit nach einem geschafften Level Extras kauft. Im Shop werden sieben verschiedene Hilfen angeboten (von drei Bällen gleichzeitig über ein Schild, das gegen herumfliegende Aliens schützt, bis hin zu einem größeren Schläger). Der Preis ist von Extra zu Extra verschieden. 61 Level bieten eine ganze Menge Abwechslung und Spielspaß — vorausgesetzt, man hat nicht schon ein paar ähnliche Spiele zu Hause. Wer eine gute, preiswerte Arkanoid-Variante haben will, der ist mit Ball-Blasta bestens bedient. *mg*



POWER-Wertung: 68
C 64
15 Mark (Kassette),
19 Mark (Diskette) ★ Zeppelin

1943 (C 64, CPC)

Der Spielautomat "1943" hat mir schon so manches Markstück abgerungen. So primitiv diese Flugzeugballerei auch sein mag, spielerisch ist sie gut ausgetüftelt und macht einen Heidenspaß. Von den Heimcomputer-Versionen kann man das leider nicht behaupten. Zwei Spieler gleichzeitig stürzen sich in ihre Flugzeuge, um diverse Gegner Level für Level aufzumischen. Scrolling und Sprite-Animation sind auf dem CPC recht müde; die Action hält sich in Grenzen. Richtig übel ist die C 64-Version geraten: Sie ist dermaßen leicht, daß ich vor dem Verlust eines Lebens vorzeitig einnicke. Auf CPC und C 64 ist "1943" ein rechter Fliegerkrampf. Meine letzte Hoffnung sind jetzt die ST-/Amiga-Umsetzungen. *hl*



POWER-Wertung (C 64): 16
POWER-Wertung (CPC): 33
C 64, CPC (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Capcom/GO!

Game Over II (MS-DOS)

Vor einem Jahr veröffentlichte das spanische Softwarehaus Dinamic ein Programm mit dem endgültigen Titel "Game Over". Doch so ganz vorbei ist das Spiel anscheinend doch nicht, denn jetzt gibt es mit "Game Over II" einen Nachfolger.



POWER-Wertung: 56
MS-DOS (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Dinamic

In zwei Programmteilen mit je vier Levels bietet er ein munteres Action-Potpourri. Weltraumgefechte und Duelle Mann gegen Mann stehen auf der Tagesordnung. "Game Over II" ist nicht besonders originell, doch wer mal ab und zu eine flotte Knallerei auf seinem PC haben will, wird hier gut bedient. Schade nur, daß auch mit einer EGA-Grafikkarte nur die farbschwache CGA-Grafik auf den Bildschirm gebracht wird. *hl*

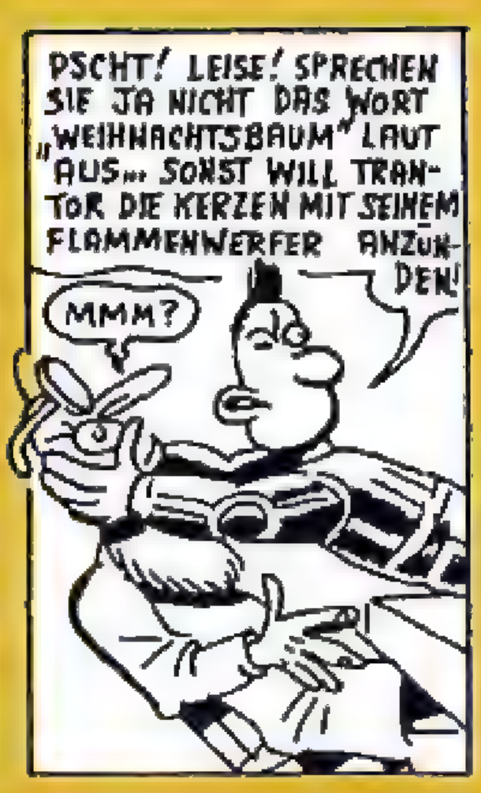
Aztec Adventure (Sega)

Action-Adventures sind eigentlich eine prima Sache. Aber "Aztec Adventure" ist eine Schande für die ganze Zunft. Die Grafik ist noch ganz passabel (immerhin gibt es elf grafisch unterschiedliche Level), aber den Spielwitz sucht man hier vergebens.

Schon zu Beginn kommt das große Gähnen, da die Spielfigur langsam und unbeholfen durch die Gegend schlendert. Mit Hilfe von fünf Extrawaffen müssen Sie sich gegen wilde Tiere, fleischfressende Pflanzen und menschliche Gegner behaupten. Das Gebiet komplett ablaufen und alles aufsammeln ist die beste Methode, um einen Level zu schaffen. *mg*

POWER-Wertung: 24
Sega Master System
zirka 80 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega









Oft kopiert – nie erreicht!

R-TYPE®

ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

R-TYPE® IS A REGISTERED TRADE MARK OF IREM CORPORATION

Diesmal wird es von der Original-Arcadenversion von R-Type nur eine Original-Computerversion geben. Und zwar von ELECTRIC DREAMS.
Die haben in überzeugender Weise den IREM-Klassiker inclusive aller Besonderheiten umgesetzt. Vergeßt also alle Imitationen – es gibt nur ein R-Type. Ein Actionspiel, von dem die ganze Galaxie spricht.
Erhältlich für C 64, Amstrad und Atari ST.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: ________ Ort: ____________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

Phantasy Star

Das erste reinrassige Rollenspiel für das Sega-System ist eingetroffen: "Phantasy Star" bietet 512 KByte Programmspeicher, der mit Edelgrafik und Spielwitz vollgestopft ist.

Sega Master System
129 Mark (Vier Mega Cartridge + Batterie) ★ Sega

Kategorie	Wertung
Grafik	84
Sound	73
Power-Wertung	83

Rollenspiele waren in Deutschland bislang eine Domäne der Computer. Für Videospiel-Systeme wurden bei uns keine Programme im Stil von "The Bard's Tale" oder "Ultima" angeboten. Mit "Phantasy Star", das im Dezember für das Sega Master System erscheinen soll, ändert sich die Situation.

Der Unterschied zwischen Phantasy Star und Action-Adventures wie Nintendos "The Legend of Zelda" besteht darin, daß man hier nicht alleine durch die Gegend läuft. Zwar lenkt man auch bei Phantasy Star zu Beginn nur eine Spielfigur, doch schon bald findet man Gefährten und erteilt schließlich einer Gruppe von vier Personen Befehle. Außerdem werden bei Rollenspielen Kämpfe mit Monstern und anderen Bösewichten nicht durch blitzschnelle Reaktionen am Joystick, sondern durch Angriffs- und Verteidigungstaktiken entschieden.

Schauplatz des Abenteuers ist das Algol-Sternensystem, das sich aus den Planeten Palma, Motavia und Dezoris zusammensetzt. Gestartet wird auf der Pflanzenwelt Palma, wo Sie die Rolle von Alis übernehmen. Die Kampfgefährten Myau, Odin und Noah gesellen sich im Lauf der Zeit zu Alis. Ihr oberstes Ziel ist es, den Tyrannen Lassic, der das Algol-System kontrolliert, vom Thron zu stürzen. Auf der Suche nach dem Unhold müssen die tapferen Vier auch die Eiswelt Dezoris und den Wüstenplaneten Motavia besuchen.

Wenn man nicht gerade die Planetenoberfläche erkundet (2D-Sicht aus der Vogelperspektive), schlägt man sich meist durch finstere Dungeons. Diese werden in eindrucksvoller und schneller 3D-Grafik dargestellt. Viele Geheimnisse werden hier gelüftet, aber auch viele Monster treiben sich in den Gängen herum und hinterhältige Fallen sind zu beachten.

Die meiste Zeit ist der Spieler bei Phantasy Star mit dem Kämpfen gegen Monster, Vam-

Die Statistik zeigt, wie kräftig eine Spielfigur ist

Gut!

Gleich das erste Rollenspiel von Sega ist ein Volltreffer. Die Motivation, Phantasy Star immer weiterzuspielen, ist enorm hoch, da laufend etwas passiert und man neue Monster, Landschaften und Personen kennenlernt. Hinzu kommt die atemberaubend gut gezeichnete Grafik.

Leider wird im Spiel recht viel gemetzelt und die Kampf-Zeremonie kann nicht abgekürzt werden. Wenn ich schnell von Punkt A nach Punkt B kommen will, und mich unterwegs dauernd Monster angreifen, dann ist das irgendwann ermüdend und nervt etwas. Trotzdem ist Phantasy Star ein packendes, abwechslungsreiches und gut konzipiertes Abenteuer, das mich wochenlang an den Monitor gefesselt hat.

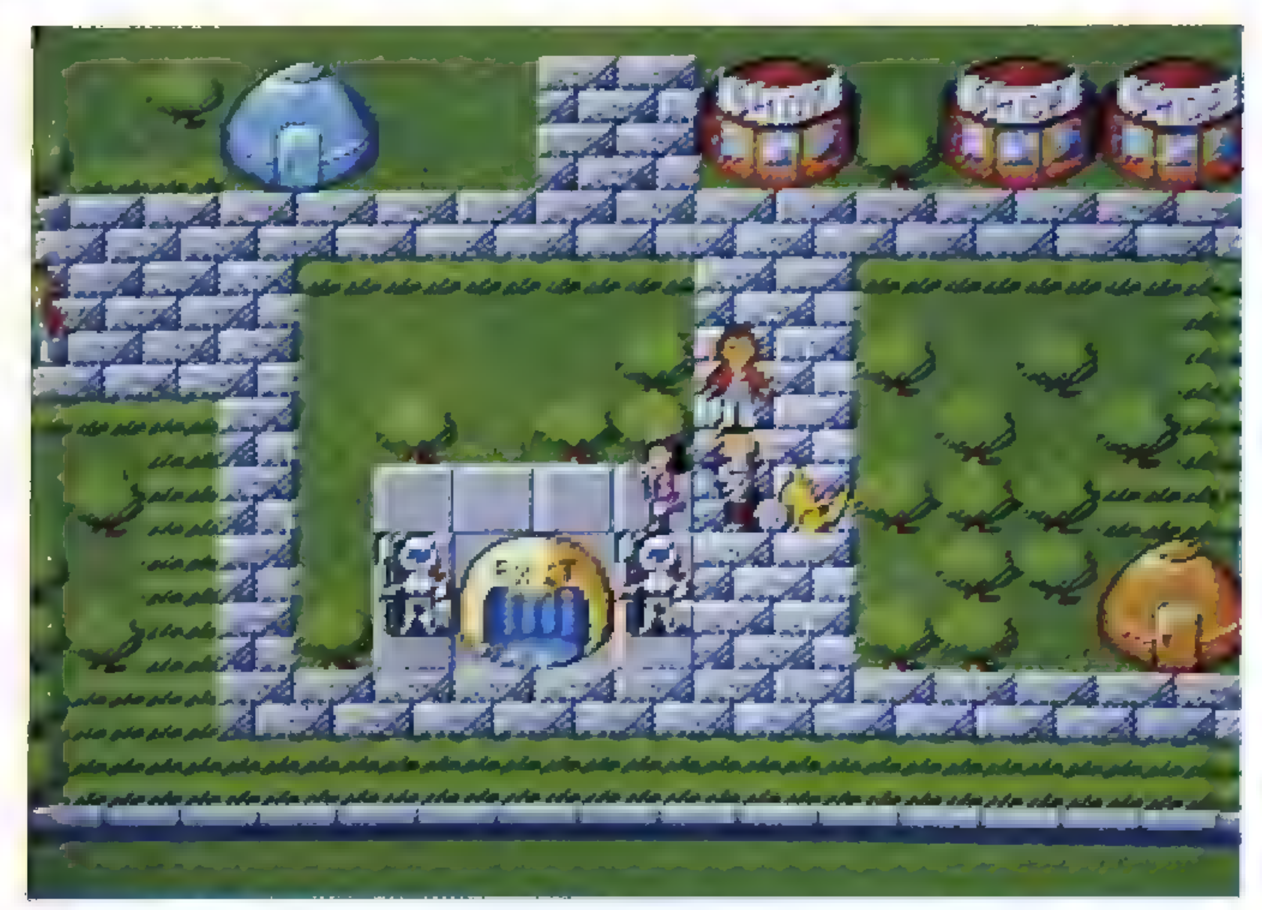


Das Basis-Spielprinzip unterscheidet sich kaum von populären Computerprogrammen wie "The Bard's Tale". Die gute Benutzerführung und die wirklich edle Grafik von Phantasy Star sorgen aber für das gewisse Etwas. Die Bedienung mit den vielen neckischen Menüs ist sehr leicht zu lernen.

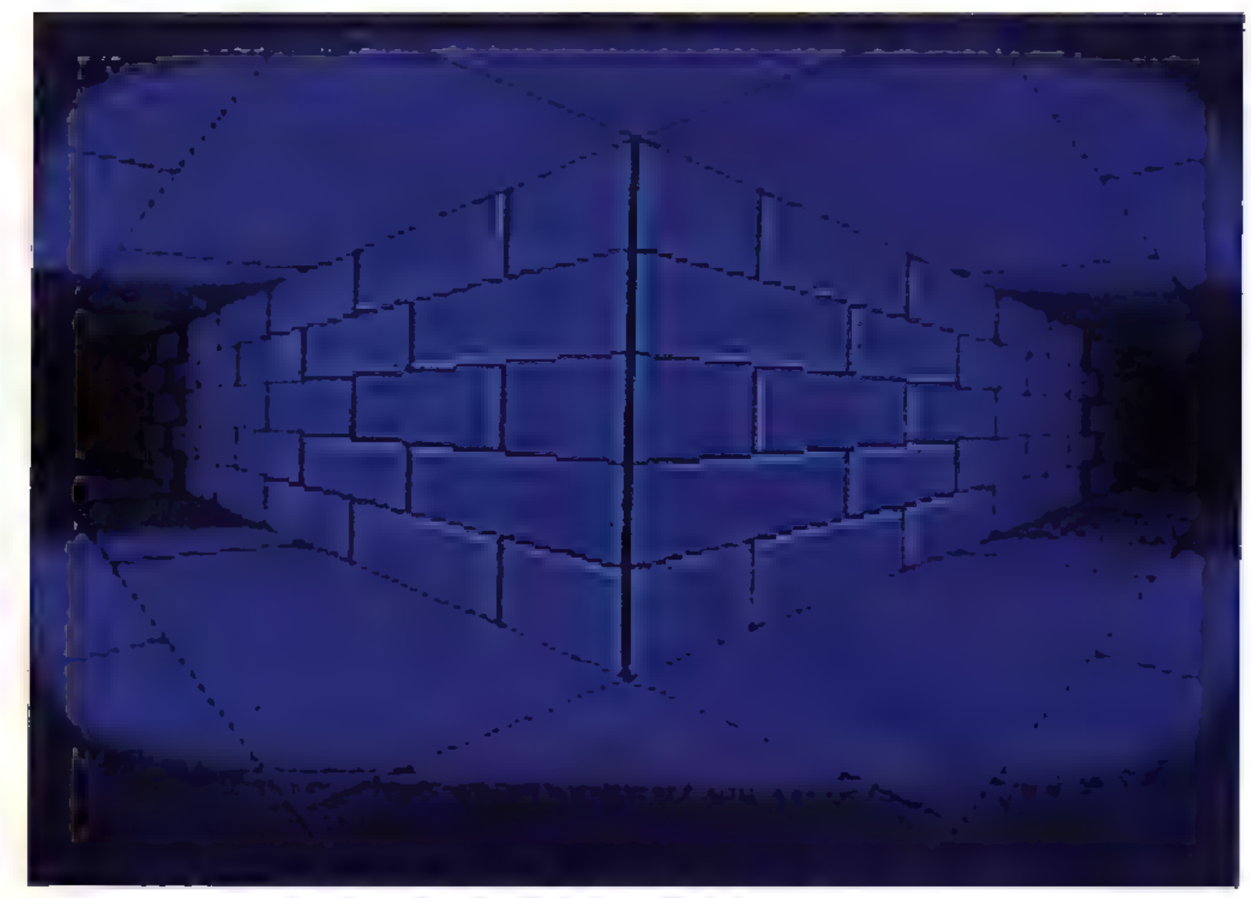
Gestandenen Rollenspiel-Freaks, die sich auf Computern bereits an harte Nüsse wie "Ultima V" gewagt haben, wird Phantasy Star ein wenig zu einfach sein. Doch alle Sega-Besitzer, die mit dem Begriff "Rollenspiel" bislang nicht viel anfangen konnten, werden von Phantasy Star angenehm überrascht sein (vorausgesetzt, man kann sich den stolzen Preis leisten — 130 Mark hauen ganz schön rein).



Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie angreifen oder abhauen wollen



In den Städten kann man viele Informationen sammeln



Flotte 3D-Grafik in den dämmrigen Dungeons

pire und andere Halunken beschäftigt. Hat man einen Gegner besiegt, winken als Belohnung jede Menge Erfahrungspunkte und eine Schatzkiste, die fast immer mit Gold gefüllt ist. Je stärker der Feind, desto ergiebiger die Beute. Von der Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte hängt auch ab, welche Magie die Figur anwenden kann und wie stark seine physische Konstitution ist. Magie ist überhaupt sehr wichtig bei Phantasy Star. Man kann mit dem richtigen Zauberspruch nicht nur seine Gegner schrecken oder verborgene Fallen aufspüren, sondern auch verriegelte Türen öffnen und die Vierer-Gruppe an einen anderen Ort teleportieren.

Neben Dungeons findet man auf jedem Planeten natürlich auch Städte, wo hilfsbereite Einwohner Tips geben. Besonders wichtig sind die Shops, in denen es die unterschiedlichsten Hilfsmittel zu kaufen gibt. Wer das nötige Kleingeld hat, sollte sich hier unbedingt eine gute Rüstung, ein scharfes Schwert oder ein robustes Schild kaufen. Diese Extras werden in jeder Preislage angeboten. Verschiedene Nahrungsmittel, ein Reisepaß, eine magische Lampe, ein Landrover oder ein Schnellboot sind nur ein paar Beispiele für das reichhaltige Angebot.

Wer Phantasy Star erfolgreich spielen will, sollte über mittelmäßige Englisch-Kenntnisse verfügen. Da die Hinweise im Spiel nicht nur unnützes Gerede sind, sondern wichtige Tips enthalten, dürfte man ohne Englisch nicht sehr weit kommen.

Da man für die Lösung von Phantasy Star mehrere Wochen oder sogar Monate braucht, kann man es natürlich nicht auf einmal durchspielen. Deshalb enthält das Modul eine Lithium-Batterie, die es erlaubt, fünf Spielstände zu speichern. *mg*

Great Ice Hockey

Sega Master System
zirka 190 Mark (Mega Cartridge und Sports Pad-Steuereinheit)
Sega

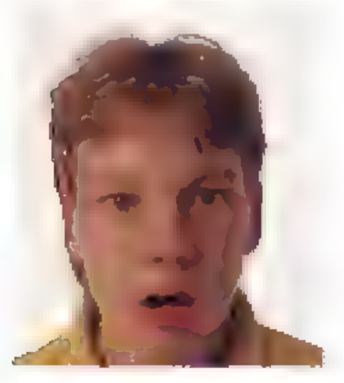
Grafik	38
Sound	39
Power-Wertung	37

"Great Ice Hockey" kann nur mit dem "Sports Pad" von Sega gespielt werden. Diese Steuereinheit ist ein stabiler Trackball (eine Rollkugel), wie man ihn unter anderem aus der Spielhalle ("Centipede", "Marble Madness") kennt. Per Umschalter wird zwischen dem "Trackball-Modus" (je schneller man die Kugel dreht, desto schneller bewegt sich die Spielfigur auf dem Bildschirm) und dem "Joypad-Modus" (digitale Steuerung wie bei Joypad) gewählt. Eine weitere Besonderheit ist das zuschaltbare Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe.

Great Ice Hockey bietet sieben verschieden starke Computer-Gegner und einen Zwei-Spieler-Modus (vorausgesetzt, man hat zwei Sports Pads). Ehe das Match beginnt, wird die Spielzeit eingestellt. Man steuert jeweils die Spielfigur, die am nächsten beim Puck steht. Sie ist mit einem Pfeil über dem Kopf gekennzeichnet. Ein Feuerknopf dient zum Passen, mit dem anderen wird aufs Tor geschossen. Auf dem Bildschirm sieht man immer nur ein Drittel des Eis-Ovals. Erreicht die puckführende Spielfigur den Bildschirmrand, wird umgeblendet. Weder Great Ice Hockey noch das Sports Pad werden von Sega Deutschland angeboten. Beide Produkte kann man nur bei Händlern kaufen, die aus Amerika importieren. *mg*



Dieses Modul gehört auf die Strafbank



Jetzt ist mir klar, warum Sega Deutschland weder Great Ice-Hockey noch das Sports Pad vertreibt. Für verdammt viel Geld wird verdammt wenig Spielspaß geboten. Zum einen ist die Ice Hockey-Simulation recht dürftig. Gegen das tolle Nintendo-Ice Hockey macht die lasche Sega-Version keinen Stich. Der Spielablauf ist zu langatmig und birgt keine Überraschungs-Momente. Selbst Sportspiel-Freaks befällt schon nach dem ersten Drittel das große Gähnen. Zum anderen ist die Steuerung mit dem Sports Pad recht ungenau. Wer ist nur auf die Idee gekommen ist, ein Trackball wäre der ideale Controller für Sportspiele? Zum Glück hat man den Irrtum rechtzeitig eingesehen, denn außer Ice Hockey gibt es nur noch eine American-Football-Simulation speziell für das Sports Pad. Mit dem Sports Pad kann man zwar auch alle "normalen" Sega-Module spielen, aber ich komme mit dem Joypad oder einem vernünftigen Joystick wesentlich besser zurecht. Great Ice Hockey samt Sports Pad sind zu diesem Preis bestenfalls für Sammler interessant.

Alien Crush

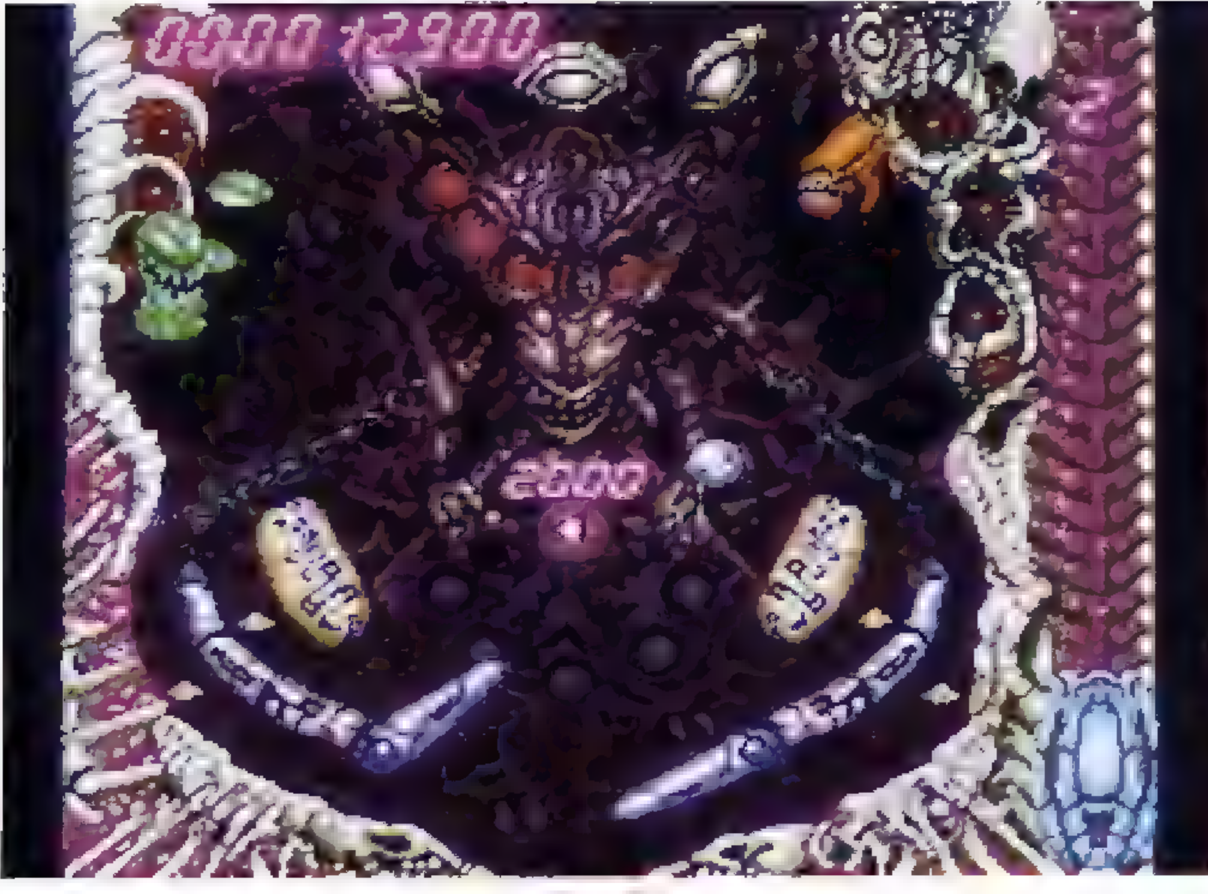
PC-Engine
99 Mark (Modul) ★ Naxat Soft

Kategorie	Wertung
Grafik	78
Sound	64
Power-Wertung	73

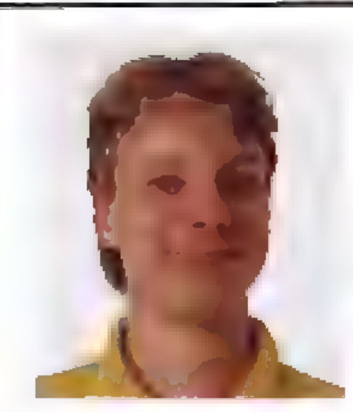
Der Name "Alien Crush" (zu deutsch: "Alien-Gedrängel") macht dem Spiel alle Ehre. Eine Flipper-Simulation, in der es von finsteren Aliens nur so wimmelt, ist nicht gerade alltäglich. Bevor man sich via Metallkugel auf die Aliens stürzt, muß nur noch die Geschwindigkeit des Balles (schnell oder normal) bestimmt und eines von zwei Musikstücken gewählt werden.

Das Haupt-Spielfeld bei Alien Crush ist zwei Bildschirme groß. Verläßt die Kugel den sichtbaren Abschnitt, wird auf die nächste Szene umgeblendet. Je zwei Flipper im oberen wie im unteren Teil sollen die Metallkugel im Spiel halten. Für Abwechslung ist auch gesorgt, denn neben dem großen Hauptflipper gibt es noch vier verschiedene kleinere Bonus-Flipper. Dorthin gelangt man allerdings nur, wenn die Kugel bestimmte Objekte am Spielfeldrand berührt. In diesen Bonusrunden kann man viele Punkte ergattern, aber zum Glück keine Kugel verlieren.

An grafischen Gags wurde bei Alien Crush nicht gespart. Angefangen von Echsen-ähnlichen Lebewesen, die aus den Bumpers schlüpfen, bis hin zu den Skelett-artigen Händen, die Öffnungen schließen oder freigeben. Da bei Alien Crush während des Spiels nicht ein einziges japanisches Schriftzeichen erscheint, kommt man bei diesem Modul zum Glück ohne jegliche Japanisch-Kenntnisse aus. *mg*



Der untere Teil des gruseligen Alien-Flippers



Vorsicht, ängstliche Naturen sollten Alien Crush nicht in einem abgedunkelten Zimmer spielen und dazu den Sound laut aufdrehen. Die Grafik ist fantastisch gezeichnet. Stimmungsvolle Musik und tolle Sound-Effekte untermalen zudem das unheimliche Geschehen. Bei Alien Crush stimmt auch der Spielwitz. Die Flugbahn und das Abprallverhalten der Kugel sind sehr realistisch. Außerdem verhält sich der Flipper sehr fair gegenüber dem Spieler. Es passiert fast nie, daß die Kugel in die beiden Auslaufbahnen rollt. Selbst ein blutiger Anfänger kann den Ball relativ lange im Spiel halten. Für Flipper-Profis ist Alien Crush deshalb fast schon zu einfach. Das einzige, was mir an dem Flipper nicht gefällt, ist das Umblenden zwischen den zwei Bildschirmen.

Vom Wizball zum Fußball

Sensible Software, die Schöpfer von "Wizball" und "Microprose Soccer", erzählen von ihrem nächsten Spiel, ihren musikalischen Ambitionen und diversen fußballerischen Feinheiten.

Letzten September in London: Auf der PC-Show trafen wir am Microprose-Stand die Jungs von Sensible Software. Prominente Programmierer lassen wir prinzipiell nicht laufen, ohne sie bei einem Interview auszuquetschen. Hier ist das Protokoll des Interviews mit Martin Galway, Jonathan Hare und Chris Yates, das Gregor Neumann und Heinrich Lenhardt führten.

POWER PLAY: Euer aktuelles Spiel ist "Microprose Soccer", eine Fußball-Simulation. Seid Ihr alle drei Fußball-Fans? Warum habt Ihr gerade ein Fußballspiel programmiert?

Chris: Ich hab' doch gewußt, daß diese Frage als erste kommt! Nun, Jonathan ist der Fußball-Fan von uns dreien. Er ist ganz verrückt nach Fußball. Er hat zu Hause jede Menge Bücher über Weltmeisterschaften. Er hat mich überzeugt, ein Fußballspiel zu programmieren.

POWER PLAY: Was sind Eure Lieblings-Fußballmannschaften?

Chris: West Ham.

Jonathan: Norwich.

Martin: Manchester United. Es ist das Team mit den meisten Anhängern in Großbritannien.

POWER PLAY: Habt Ihr nach "Microprose Soccer" schon weitere Sportspiele in Planung?

Jonathan: Oh ja, wir denken gerade darüber nach. Die heißesten Kandidaten unter den Sportarten sind momentan Volleyball, Eishockey und Stock Car-Autorennen.

Chris: Wenn wir ein weiteres Sportspiel machen sollten, würde man das Spielfeld wieder von oben sehen — wie bei "Microprose Soccer". Du kannst bei dieser Darstellung viel mehr mit den Spielfiguren anstellen, in acht Richtungen scrollen und dabei immer die Übersicht behalten.

POWER PLAY: Martin, Du bist im Juni '88 bei Sensible Software eingestiegen. Warum hattest Du Deinen früheren Arbeitgeber Ocean verlassen?

Martin: Bei Ocean ließ man mich nicht an andere Computer als den C 64. Ich bin aber daran interessiert, Musik auf dem Amiga zu programmieren. Ich hatte eine Phase, in der mir einfach nichts mehr für den C 64 einfiel. Kein Wunder, denn ich habe die Musik zu 40 oder 45 C 64-Spielen für Ocean geschrieben und in jedem Spiel sind etwa zwei, drei verschiedene Melodien drin. Bevor ich bei Sensible anfing, war ich neun Monate lang als freier Künstler tätig. "Times of Lore" von Origin war das einzige Spiel, für das ich in dieser Zeit die Musik schrieb.

POWER PLAY: Neun Monate ohne festen Job — hast Du da noch Deine Miete bezahlen können?

Martin: Oh ja, das ging schon.

Jonathan: Um genau zu sein: er wohnte bei Chris im Haus.

Chris: Tja, eines Tages stand er halt vor meiner Tür...

POWER PLAY: Wie wird's bei Sensible Software weitergehen? Wollt Ihr noch mehr Leute in Euer Team holen?

Jonathan: Wir wollen so weit kommen, daß wir Umsetzungen von unseren Spielen selbst in Auftrag geben können, damit sie von unabhängigen Programmierern geschrieben werden. Wir waren in der Vergangenheit nicht immer glücklich mit den Umsetzungen von unseren Spielen. Sie wurden von den Softwarefirmen in Auftrag gegeben und wir haben diese Versionen oft nicht gesehen, bevor sie veröffentlicht wurden.

POWER PLAY: Werdet Ihr Eure Spiele auch in Zukunft auf dem C 64 entwickeln?

Chris: Wir werden einen Schritt in die Vergangenheit machen zu einem recht betagten Computersystem...

Jonathan: Im Klartext: Wir spielen mit dem Gedanken, auf MS-DOS-PCs zu wechseln. Der PC-Markt in den USA ist unglaublich groß.

Chris: Unser nächstes Spiel "Touchstone" werden wir wahrscheinlich auf dem C 64 und einem MS-DOS-PC parallel entwickeln.

POWER PLAY: Könnt Ihr uns schon ein bißchen darüber erzählen?

Jonathan: Touchstone ist ein Action-Adventure. Der Bildschirm wird in zwei Hälften geteilt sein. Die eine Hälfte sieht ein bißchen wie "Gauntlet" aus, die andere wie ein Text-Adventure. Du bist im Spiel ein Magier, der mit der Tochter des Chef-Magiers verheiratet ist. Deine Stadt wurde überfallen. Die Bösen brachten eine Menge Leute um, stahlen alles und haben eine lästige Krankheit verbreitet. Deine Frau wurde von dieser Krankheit infiziert und Du mußt ihr Leben retten. In Touchstone geht's vor allem um Magie, Kämpfe und Unterhaltungen mit anderen Charakteren. Du kannst in die Körper und Seelen von bestimmten Spielfiguren schlüpfen und so in eine andere Welt gelangen. Touchstone soll Ende Juni 1989 veröffentlicht werden, aber dies ist eine recht optimistische Schätzung.

Martin: Bei "Touchstone" wird übrigens eine Audio-Kassette mit Musik dem Programm beiliegen. Wir spielen nämlich in einer Band, die auch "Touchstone" heißt.

POWER PLAY: Ehrlich?

Martin: Ja, kein Witz. Nächste Woche geben wir drei Konzerte. Wenn Ihr noch lang genug in England seid, müßt Ihr unbedingt kommen.

POWER PLAY: Wer spielt welches Instrument?

Chris: Lead Gitarre.

Jonathan: Rhythmus-Gitarre... und nebenbei singe ich auch noch.

Martin: Synthesizer.

Jonathan: Es gibt noch zwei andere Musiker in unserer Band, aber die gehören nicht zu Sensible Software.

POWER PLAY: Und was sind Eure Lieblingsplatten?

Martin: "Aliens ate my Buick" von Thomas Dolby.

Jonathan: "Animals" von Pink Floyd.

Chris: "Song remains the Same" von Led Zeppelin. Eine tolle Scheibe. Leg' eine Kassette mit dieser Musik in Dein Autoradio ein, dreh' die Lautstärke voll auf und brause über die Autobahn...

Jonathan:...und laß Dich dabei nicht von der Polizei erwischen.

POWER PLAY: Kann mir jeder von Euch zum Abschluß noch sagen, welche Computerspiele er gerade am meisten mag?

Chris: Oh, das ist schwierig... im Moment spiele ich am liebsten unser Fußball-Programm und eine Hubschrauber-Simulation von Microprose, die in Deutschland indiziert ist.

Jonathan: Ich hänge seit einem Monat an unserem Fußballspiel. Es wird mir auch nicht langweilig, da es ganz schön herausfordernd ist, bei der Weltmeisterschaft mitzumachen. Ich habe sie erst zwei Mal gewonnen.

Martin: Garrison, Starray und Marble Madness — alle drei auf dem Amiga.

POWER PLAY: Vielen Dank für das Interview. *hl*



Sensible Software von links nach rechts: Chris Yates (ein ausgeschlafener Bursche), Martin Galway und Jonathan Hare

SOFTW



THE BARD'S TALE II
THE DESTINY KNIGHT
C64/128
ELECTRONIC ARTS

Action Adventure
C 64 Kass./Disk.
Amiga, Atari ST

Arcade Spiel
C 64 Kass./Disk.
Amiga, Atari ST

C 64 Disk.
Amiga
Action Adventure

CBM 64/128
C 64 K



JET
AMIGA

Simulations-Spiel
C 64 Kass./Disk.
Amiga, IBM

Arcade Action Spiel
C 64 Kass./Disk.

C 64 Disk.
IBM, Amiga
Atari ST
Simulations-Spiel

C 64
IBM

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN! Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Re

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:











RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132 · 4044 Kaarst 2 · Tel. 02101/6070
Mitvertrieb: (D) MicroHändler, (A) Karasoft, (CH) Thali AG

Lockau & Waack



ARE
Aktuell
TIP des Monats
Garrison
C 64 Kass./Disk.
Amiga
Arcade Action Spiel
Simu-lations-Spiel
Disk.
CBM 64/128 DISK
GOLD SILVER BRONZE
23 WAYS TO ACHIEVE SPORTING IMMORTALITY
GAMES I • SUMMER GAMES II • WINTER GAMES
C 64 Kassette/Diskette
Schneider CPC Kassette/Diskette
Sport-Simu-lations-Spiel
KALEIDOSCOPE OF
OLOGICAL WARFARE!
ROAD BLASTERS
CBM 64/128
"VROOM! BOOM! DOOM!"
C 64 Kass./Disk.
Arcade Action-Spiel
64/128
Disk.
Arcade Action-Spiel
hen können leider nicht berücksichtigt werden.
Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der SOFTWARE AKTUELL mit Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen) □ C 64 □ C 16/116/Plus 4
□ Schneider CPC □ Atari XL/XE □ MSX □ Spectrum
□ Atari ST □ Amiga □ IBM □ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Media Markt
WERTKAUF*
RATIO
RINGFOTO
SCHREIBER COMPUTER
Zimmermann elektroland

Kitten Kaboodle

Panik im Kinderzimmer: Stofftiere spielen verrückt und greifen die Hauskatze an.

Kategorie	Wertung
Grafik	70
Sound	74
Power-Wertung	80

Könnt Ihr Euch noch an den Arcade-Hit "Pengo" erinnern, der 1982 in den Spielhallen Furore machte? Wer diesen Oldie mochte, der wird an dem neuen Konami-Automaten "Kitten Kaboodle" Gefallen finden. Es ist eine aufgemotzte Pengo-Variante mit vielen neuen Ideen und Zwei-Spieler-Modus. Diesmal schubsen nicht Pinguine in der Antarktis Eiswürfel durch die Gegend, sondern ein putziges Hauskätzchen wird von Spielzeug angegriffen. Im Team-Modus eilt ihr der Kater aus der Nachbarschaft zu Hilfe.

Kitten Kaboodle kommt wie sein Vorbild ohne Scrolling aus. Auf dem Bildschirm sieht man ein munteres Kätzchen, das sich durch waagerechtes oder senkrechtes Verschieben von Quadern gegen aufmüpfiges Spielzeug wie Stofftiere, Bälle oder Raupenbagger aus Plastik wehrt. Trifft der geschubste Quader einen Gegner, verschwindet dieser und läßt ein Geldstück und manchmal einen Schlüssel liegen. Wem es gelingt, drei besonders gekennzeichnete Quader aneinanderzureihen, der wird mit einem tollen Extra belohnt.

Um sich aus einer brenzligen Situation zu retten, kann das Kätzchen auch über Quader und Gegner hinweghüpfen. Wenn es nach dem Sprung auf einem Quader landet, zerbröselt dieser und ab und zu erscheint sogar ein Extra. Doch Vorsicht, denn manche Gegner sind in der Lage, ihrerseits Quader zu verschieben. Wird das Kätzchen davon getroffen oder von einem Gegner berührt, verliert man ein Bildschirmleben.

Sobald vier Schlüssel eingesammelt wurden, öffnet sich das Tor zum nächsten Level. Wer fleißig Geld gescheffelt hat, kann nun versuchen, sein Vermögen am "Einarmigen Banditen" zu vergrößern. Außerdem werden im Kaufmannsladen Extras verhökert. Alle fünf Runden tritt man schließlich gegen den Spielzeug-Boß an und bewirft sich mit Bomben. *mg*



Wer genug Geld gesammelt hat, der darf sich hier Extras kaufen



Wer die drei Quader mit der Krone aneinanderreiht, der wird mit einem feinen Extra belohnt



Endlich wieder mal ein Spielautomat, bei dem man ein bißchen taktieren muß. Die Ballerorgien der letzten Wochen wurden auf Dauer doch etwas eintönig. Das Spielprinzip von Kitten Kaboodle ist so angelegt, daß man verschiedene Strategien ausprobieren kann: auf Zeit spielen, auf viele Punkte spielen oder schlicht und einfach sehr vorsichtig spielen, um in den nächsten Level kommen.

Trotzdem gibt es ein, zwei Dinge, die ich einfach nicht verstehe: Wann und warum kommt man ins Kasino oder in den Shop? Ich bin da zwar oft genug gelandet, weiß aber nicht, wie. Auch die Strategien der Monster sind nicht so überschaubar, hier scheint sehr viel Zufall im Spiel zu sein.

Grafik und Sound sind technisch durchschnittlich, aber durchaus gelungen. Bunte Bonbon-Farben und einige digitalisierte Effekte schaffen eine nette Atmosphäre. Manche Animationen sind wirklich gut gelungen, besonders die kleinen Roboter, die nach manchen Zwischenspielen die Punktzahlen abrechnen.



Als alter Pengo-Fan reizt mich Kitten Kaboodle natürlich besonders. Obwohl das Spiel auf den ersten Blick nicht besonders spektakulär ausschaut, hat es spielerisch sehr viel auf dem Kasten. Auch die Grafik wirkt nicht protzig oder pompös, sie ist eher liebevoll gezeichnet und hat einen comichaften Charakter. Man muß allerdings einige Markstücke opfern, ehe man sich auf dem Bildschirm zurechtfindet. Extra hier, Raupenbagger dort, Sprungknopf links, Schubstaste rechts, Schlüssel vorne — bei soviel Details verliert man leicht den Überblick.

Kitten Kaboodle ist das ideale Spiel für zu Hause. Daheim kann man in Ruhe Taktiken austüfteln und ausprobieren. Computer-Umsetzungen wo bleibt ihr?.

P-47

Grafik	57	
Sound	52	
Power-Wertung	61	

Jalecos "P-47" ist ein Action-Spielautomat ohne Schnörkel. Handlung und Hintergrund-Story sind kaum vorhanden. Das Luftkampf-Spielprinzip strotzt nicht gerade vor Originalität: Es wird fleißig von rechts nach links gescrollt und zahlreiche Angriffsgeschwader stürzen sich auf das Flugzeug des Spielers. Der muß zum einen diesen Angriffen ausweichen, und zum anderen möglichst viele Treffer landen, um Punkte zu sammeln.



Es gibt nun schon Dutzende von Automaten mit demselben Spielprinzip, aber P-47 konnte mich doch ein paar Münzen lang fesseln. Ich wollte unbedingt die weiteren Supergegner sehen, denn hier haben die Programmierer etwas Fantasie ins Spiel gebracht. Der Rest des Spiels ist allerdings hausbackener "Scroll-und-Schieß"-Salat ohne herausragende Eigenschaften. Technisch ist P-47 nicht schlecht: Die Grafik ist schön gezeichnet, bei vielen Sprites wird der Automat allerdings merklich langsamer. Rein technisch gesehen ist das etwas ärgerlich, aber der Spieler bedankt sich dafür, denn in kritischen Situationen wird P-47 dadurch ein wenig leichter. Beim Sound wurde viel digitalisiert, für Automaten-Verhältnisse ist er aber nichts Besonderes. Wenn man sich ein paar Runden lang abreagieren will, ist "P-47" gerade richtig. Wer aber nicht gerade ein echter Action-Fan ist, dem wird das Luft-Geknalle spätestens nach einer halben Stunde zu eintönig.



Rauhes Geballer bei romantischem Sonnenuntergang

Der P-47-Flieger kann während des Flugs neue Bewaffnung aufnehmen. Da gibt es bessere Schußkraft, Bomben, Raketen und sogar eine Maxi-Rakete, die sich nach kurzer Flugzeit in viele kleine Raketen aufteilt. Die einzelnen Extras sind mit Bedacht zu wählen, denn manche Gegner sollte man gezielt mit ganz bestimmten Extras bekämpfen.

Am Ende eines Levels wartet dann noch ein Supergegner, der es in sich hat. So hat man es im ersten Level mit einem mehrere Bildschirme langen Güterzug zu tun. Im dritten Level dümpelt ein Schlachtschiff heran, das mehrmals getroffen werden muß.

Für jeden Supergegner hat man nur begrenzte Zeit; kann man seinen Auftrag in dieser Zeit nicht erfüllen, darf man zwar in den nächsten Level weiterfliegen, muß aber auf Bonus-Punkte verzichten. *bs*

Inserentenverzeichnis



Tau Ceti

Würden Sie eine teure Weltraumkolonie verkommen lassen, nur weil das Verteidigungs-System einen Knacks weg hat?

Der dritte Planet im Sternensystem "Tau Ceti" hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Er wurde im Jahre 2090 kolonisiert, doch eine Seuche raffte die gesamte Bevölkerung innerhalb weniger Monate dahin. 20 Jahre später fand man ein Gegenmittel und wollte einen zweiten Kolonisations-Versuch starten. Doch große Raumschiffe mit den neuen Kolonisten an Bord verschwinden Sekunden vor der Landung spurlos.

Des Rätsels Lösung: Ein Meteor ist auf den Verteidigungs-Computer geplumpst. Der gibt sich nun der irrigen Annahme hin, daß alles, was sich bewegt, ein gefährlicher Feind ist. Also hat er auch das Raumschiff mit den Kolonisten vernichtet. Tau Ceti wird zum absoluten intergalaktischen Sperrgebiet erklärt.

Nun war der Aufbau der Kolonie aber verdammt teuer; solche Vermögenswerte läßt man sich doch nicht von einem kaputten Computer blockieren. Also wird ein einzelner, wendiger Bodengleiter nach Tau Ceti III geschickt, um dort kräftig aufzuräumen und dem Computer den Stecker ein für alle Mal rauszuziehen.

Auf Tau Ceti III befinden sich 32 verschiedene Städte. Jede Stadt ist unterschiedlich stark abgesichert: In manchen patroullieren nur ein paar Robot-Gleiter, andere sind mit Geschützen, Minenfeldern und sehr angriffslustigen Robotern gesichert. Mit Taktik, Feuerkraft und sachter Steuerung versuchen Sie, der Übermacht Paroli zu bieten.

Wenn der Spieler durch die Städte gleitet, zeigt ein Teil des Bildschirms einen 3D-Ausblick aus dem Cockpit-Fenster. In einem Fenster darunter gibt der Bordcomputer Schadensmeldungen aus. Der Gleiter wird mit Tastatur und Joystick gleichzeitig gesteuert, was mit nur zwei Händen nicht ganz einfach zu bewerkstelligen ist. Viel Spaß macht deswegen das Spiel zu zweit (Pilot am Joystick und Copilot an der Tastatur).

Wenn Sie an eines der zahlreichen Gebäude andocken, müssen Sie das System im Reaktor der Stadt Zentralis installieren. Dann bekommt der Verteidigungs-Computer nicht mehr genug Strom und ist lahmgelegt. Das ist allerdings gar keine leichte Aufgabe, denn natürlich ist dieser Computer das bestbewachte Gebäude von Tau Ceti.

Tau Ceti ist für C 64, CPC und Spectrum vor kurzem als Billigspiel für 10 Mark auf Kassette wieder veröffentlicht worden. Trotzdem sollte man bei seinem Händler nach der alten



In den Gebäuden warten tolle Grafiken und knifflige Puzzles auf den Spieler (C 64)



Die simple, aber flotte 3D-Grafik sorgt für Spannung und Action (C 64)

macht das 3D-Fenster einer Grafik Platz, die das Innere des Gebäudes zeigt. Auf dem C 64 sind diese Bilder sehr schön und detailreich. Auf CPC und Spectrum machen diese Grafiken hingegen eine recht traurige Figur. In den Gebäuden können Sie den Bordcomputer über den Spielverlauf und den Planeten ausquetschen, aber auch per Kommando nachtanken, den Spielstand speichern oder nach besserer Ausrüstung Ausschau halten.

In den Reaktor-Gebäuden erhalten Sie meistens auch ein Teil eines Kühlsystems. Haben Sie alle 40 Teile gefunden und korrekt zusammengesetzt, Vollpreis-Version (kostet um die 30 Mark) Ausschau halten. Die Billig-Version von Mastertronic enthält nämlich eine reichlich abgespeckte Anleitung, die manche Funktionen gar nicht erklärt.

Eine Atari-ST-Version gibt es ebenfalls, diese kostet allerdings um die 60 Mark. Eine Amiga-Umsetzung ist schon lange angekündigt, bis jetzt aber noch nicht erschienen.

Und wer von Tau Ceti nicht genug hat, der kann auf CPC, Spectrum, Atari ST und MS-DOS-PCs den Nachfolger "Academy" genießen, der gleich ganze 20 Missionen im Tau-Ceti-Stil bietet. *bs*

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S
OLYMPIC
CHALLENGE

ocean

Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung, Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training...
Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

PP 12/88

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm



Die nächste Ausgabe von *POWER PLAY* erscheint zusammen mit *HAPPY-COMPUTER* am 5. Dezember



Auszeichnungen ▲

Die *POWER PLAY*-Redaktion prämiert die besten Computer- und Videospiele. In vier Wochen stellen wir Euch die Titel vor, die uns 1988 am meisten beeindruckt haben. Favoriten wie Lucasfilms "Zak McKracken" gibt's reichlich.

Aufschläge

Wir wissen noch nicht genau, welche Computerspiele wir in der nächsten Ausgabe testen, aber einen heißen Kandidaten können wir Euch schon mal verraten: Accolades Taktik-gespickte Tennis-Simulation "Serve & Volley". Dazu gibt's natürlich die Tests aller anderen wichtigen Neuheiten. ▼





Geheimnisse

POWER PLAY enthüllt: Wer verbirgt sich hinter dieser Maske? Unser rasender Reporter Boris Schneider düste ins englische Städtchen Aldermaston, um dieses Mysterium aufzuklären. Hier traf er auf eine kleine Softwarefirma, die uns in letzter Zeit mit einigen Spitzenspielen viel Freude machte.

Und außerdem...

In letzter Sekunde: Geschenktips für Weihnachts-Spätzünder ★ Tests der neuesten Module im Videospiele-Teil: "Double Dragon" für Sega ★ Karten, POKEs und Cheat-Modi bei den Power-Tips ★ Bei Starkiller beginnt ein neuer Handlungsrahmen (doppelt so chaotisch wie der alte!)

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt

Titel: U.S. Gold

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5656, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Eduard Heilmayr, Werner Pest

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

BOZUMA – Das Geheimnis der Mumie

Hamburg, im Jahr 1912. Sie und Ihr Diener werden mit einem rätselhaften Kriminalfall beauftragt. Sie müssen das Geheimnis um die Mumie der Bozumas lösen. Viele Personen und 186 Orte können für Ihre Ermittlungen entscheidend sein. Actionteile müssen zur Beweissicherung durchlebt werden. „Knobel-, Detektiv- und Adventure-Freunde werden ihre wahre Freude daran haben" sagt die 64'er (10/88).

Ein Programm von Ralph Stock.

C64 Amiga Atari ST PC (EGA/CGA)

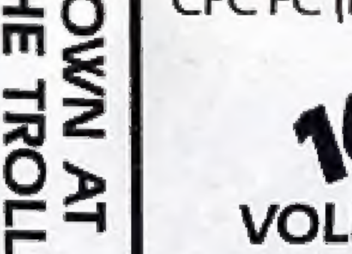
DANGER FREAK

C64 Amiga (1/89)

Erleben Sie das harte Filmbusiness von der aufregendsten Seite. Sie sind der Stuntman, der jede Actionsscene spielt. Ob mit dem Bondmobil, dem Motorrad oder dem U-Boot. Sie sind in allen Disziplinen der gefährlichen Stunts gefragt.
Vier unterschiedliche Filme und ein Zwischenspiel, daß Sie von Drehort zu Drehort bringt, erwarten Sie.
Und das meinte die ASM: „ASM-Hit 10/88" „. . . gelungene Komposition aus verschiedenen Elementen der Softwaregeschichte."

Die Macher:
C64:
H. Ippisch, M. Munckenschnabl und C. Hülsbeck.
Amiga:
A. Hellwig, M. Wiener und M. Winterberg

DOWN AT THE TROLLS



C64 Amiga Atari ST

Lange, lange hat's gedauert. Aber wir meinen, das Warten hat sich gelohnt. Ab jetzt können die unterirdischen Höhlen erkundet werden.
Die Macher: O. Behrend, B. Morell, C. Klimm, P. Thierolf, H. Ter Hell, M. Trenz, T. Rappe, C. Hülsbeck und M. Winterberg

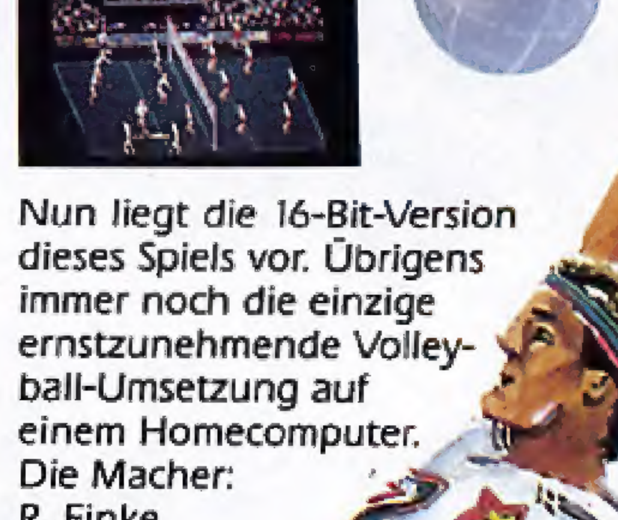


VOLLEYBALL SIMULATOR

Amiga Atari ST C64 CPC PC (EGA/CGA)

16 bit





Nun liegt die 16-Bit-Version dieses Spiels vor. Übrigens immer noch die einzige ernstzunehmende Volleyball-Umsetzung auf einem Homecomputer.
Die Macher:
R. Finke,
K. Jungclaus,
I. Masalski,
R. J. Kraft,
R. Post,
T. Rappe,
M. Katzer













JETZT
NEUHEITEN
FEUERWERK III
BATTLE ISLAND
Hier erwartet Sie eine gewaltig große Spielfläche, in der mehr als 350 verschiedene Screens dem Action-Freund zugänglich sind. Ein hervorragendes, in alle Richtungen weich scrollendes, grafisches Abenteuer wartet auf Sie.
C-64 Kassette 34.95
C-64 Diskette 49.95
KARTING GRAND PRIX
Dieses hervorragende Autorennen für mehrere Mitspieler, daß bei ST- und Amiga-Besitzern schon viele tausend Freunde gewonnen hat, gibt es jetzt auch in neuen Versionen für C-64, Plus/4 und IBM PC.
Atari ST, Amiga 29.95
IBM PC (CGA) 49.95
C-64, Plus/4 Kassette 14.95
C-64, Plus/4 Diskette 19.95
PC-Version
Amiga-Version
SCROLLING WALLS
Auf den ersten Blick könnte man meinen: noch eine Breakout-Variante - aber hier passiert außer den üblichen Extras noch eine ganze Menge mehr, z.B. auf den Spieler zuscrollende Wände, usw.
29.
Amiga
TAKADO
Ein strategisches Brettspiel, bei dem Sie geschickt eigene Angriffe gegen den Computer (oder einen Mitspieler) aufbauen müssen, ohne die eigene Verteidigung zu vernachlässigen.
Amiga
29.95
SUMERA
Bei Ausgrabungen wurde dieses tolle Strategiespiel wieder entdeckt, ein Vorläufer des heutigen Backgammon mit einem ganz spezifischen eigenen Reiz für 1 oder 2 Spieler.
Amiga
29.95
links: PLATOU
Die tolle neue Spielidee, bei der zwei Kugeln ihren Weg zur Zielplattform finden müssen, gibt es jetzt auch für den Atari ST, natürlich mit allen Features wie z.B. Editor.
C-64 Kassette 14.95
C-64 Diskette 19.95
Atari ST, Amiga 39.95
MICRO DATEI
Eine leistungsfähige, aber dennoch leicht bedienbare Datenbank mit voller Ausnutzung der grafischen Oberfläche des Amiga. Natürlich mit Such- und Sortierfunktion und einer äußerst flexiblen Druckersteuerung. Komplett in Deutsch auf dem Bildschirm und in der Anleitung.
Amiga
69.95
MICRO TEXT
Eine leistungsfähige, aber dennoch leicht bedienbare Textverarbeitung mit voller Ausnutzung der grafischen Oberfläche des Amiga. Kann u.a. die Adressen der MICRO DATEI für Serienbriefe verwenden. Komplett in Deutsch auf dem Bildschirm und in der Anleitung.
Amiga
69.95
WIZARDS CASTLE
Auf Ihrem Weg zum geheimnisvollen Schloß des Zauberers begegnen Sie vielen gefährlichen Gegnern und mysteriösen Objekten. Ein Arcade-Adventure mit toller Grafik und ausgefeilter Animation. 2 Disketten voller Spannung und Action.
Amiga
59.95
WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.
SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Ihrer Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben.